



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS DE LARANJEIRAS
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO (DAU)

LETÍCIA FABIANA CARDOSO MOURA

ARQUITETURA COMUNICATIVA – O CASO DOS PARQUES
TEMÁTICOS DO WALT DISNEY WORLD

LARANJEIRAS – SE
MARÇO DE 2019

LETÍCIA FABIANA CARDOSO MOURA

ARQUITETURA COMUNICATIVA – O CASO DOS PARQUES
TEMÁTICOS DO WALT DISNEY WORLD

Trabalho de Conclusão de Curso II de graduação apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Sergipe como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Autora: Letícia Fabiana Cardoso Moura

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Maria de Souza Martins Farias.

MARÇO DE 2019

LETÍCIA FABIANA CARDOSO MOURA

ARQUITETURA COMUNICATIVA – O CASO DOS PARQUES
TEMÁTICOS DO WALT DISNEY WORLD

Trabalho de Conclusão de Curso II apresentado à seguinte banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Ana Maria de Souza Martins Farias
Universidade Federal de Sergipe

Prof. Dr. Fernando Antônio Santos de Souza
Universidade Federal de Sergipe

Prof.^a Me. Rosany Albuquerque Matos
Universidade Tiradentes

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por conseguir concluir esta etapa e poder me tornar Arquiteta e Urbanista. Aos meus pais, por estarem sempre ao meu lado, me encorajando e me dando todo o suporte e amor preciso nos momentos mais difíceis. Ao meu companheiro, que segurou minha mão e sempre acreditou em mim. A minha orientadora, que me deu todo o apoio possível e me fez ir além do que eu imaginava. Aos meus amigos e todas as pessoas que estiveram presentes neste momento, muito obrigada.

“Você pode desenhar, projetar e construir o lugar mais maravilhoso do mundo, mas é necessário pessoas para tornar o sonho uma realidade.” Walt Disney

RESUMO

Este trabalho é sobre Arquitetura Comunicativa e estuda o caso dos parques temáticos do *Walt Disney World*. Seu objetivo é investigar os aspectos da linguagem comunicativa na arquitetura dos parques temáticos do *Walt Disney World*, além de investigar o esgotamento da arquitetura moderna, passando por suas revisões e críticas, levando à arquitetura pós-moderna e suas correntes, dentre elas a arquitetura comunicativa através de Montaner e do defensor da arquitetura como meio de comunicação e linguagem, Robert Venturi. Em seguida, passa-se para alguns parques temáticos do século XX, dando base para a arquitetura comunicativa no caso dos parques *Magic Kingdom*, *EPCOT*, *Hollywood Studios* e *Animal Kingdom*. Por fim, conclui-se que a arquitetura dos parques do Walt Disney World, se assemelha à arquitetura comunicativa que Venturi defende em vários aspectos, assim então, sendo um exemplo de arquitetura pós-moderna que comunica para provocar uma experiência.

Palavras-chave: Arquitetura comunicativa, signos, linguagem visual, Robert Venturi, arquitetura do entretenimento, pós-moderno, parque temático, Disney.

ABSTRACT

This paper is about communicative architecture and studies the cases of Walt Disney World's theme parks. Its goal is to investigate the aspects of communicative architecture in Walt Disney World's theme parks, such as the exhaustion of modern architecture, going through its reviews and critiques, leading to post-modern architecture and its ways, among one of them the communicative architecture through Montaner and the defender of architecture as a way of communication and language, Robert Venturi. Then, going to some theme parks of XX century, providing the base to the case of communicative architecture of Magic Kingdom, EPCOT, Hollywood Studios and Animal Kingdom. Finally, it is concluded that the architecture of Walt Disney World parks resembles the communicative architecture that Venturi defends in several respects, thus, being an example of postmodern architecture that communicates to elicit an experience.

Keywords: Communicative architecture, signs, visual language, Robert Venturi, entertainment architecture, post-modern, theme park, Disney.

LISTA DE SIGLAS

EUA – Estados Unidos da América

MGM – Metro-Goldwyn-Mayer

LISTA DE FIGURAS

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1: Terminal TWA do Aeroporto Internacional John F. Kennedy, Nova York, projetado pelo arquiteto Eero Saarinen | 19 |
| Figura 2: Foto interna do terminal TWA do Aeroporto Internacional John F. Kennedy, Nova York, projetado pelo arquiteto Eero Saarinen | 19 |
| Figura 3: Conjunto residencial Pruitt-Igoe sendo dinamitado em 1972, projetado por Minoru Yamasaki | 21 |
| Figura 4: Pop-art de Andy Warhol. | 25 |
| Figura 5: Piazza d'Italia em perspectiva, podendo-se perceber o formato de bota no piso central da fonte. | 27 |
| Figura 6: Piazza d'Italia em New Orleans, projetada por Charles Moore | 27 |
| Figura 10: Villa Savoye, projetada por Le Corbusier e construída entre 1928 e 1929, exemplo claro da arquitetura moderna e os 5 pontos de Corbusier..... | 29 |
| Figura 7: Croqui de Venturi sobre o “Pato” (Duck) e o “Galpão decorado” (decorated shed) | 32 |
| Figura 8: Salão de Exposições de produtos Best, com fachada tratada segundo a arquitetura do applique de Robert Venturi..... | 33 |
| Figura 9: Corpo de Bombeiros no Walt Disney World, obra de Robert Venturi e Denise Scott-Brown | 34 |
| Figura 11: Abertura da Disneylândia em Anaheim, California, 1955..... | 38 |
| Figura 12: Croqui da ideia inicial do parque em Burbank | 39 |
| Figura 13: Desenho feito por Herb Ryman que foi utilizado para conseguir o financiamento da Disneylândia. | 40 |
| Figura 14: terreno escolhido para a construção da Disneylândia e imagens durante a construção do parque de 1954 a 1955 | 41 |
| Figura 15: Disneylândia pronta em 1955..... | 42 |
| Figura 16: Mapa do Knott's Berry Farm..... | 45 |
| Figura 17: Foto das cabines de tickets do Knott's Berry Farm..... | 46 |
| Figura 18: Everland, Coreia do Sul | 47 |
| Figura 19: Mapa do Disneyland Park, na Disneylândia Paris. | 48 |
| Figura 20: Castelo da Bela Adormecida no Disneyland Park. | 49 |
| Figura 21: Visão interna do Walt Disney Studios Park. | 49 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 22: Mapa destacando a área do Walt Disney World e o aeroporto de Orlando. | 50 |
| Figura 23: Abertura do Magic Kingdom em 1 de outubro de 1971 | 53 |
| Figura 24: Foto de uma área dos túneis. | 54 |
| Figura 25: Mapa dos <i>utilidors</i> do Magic Kingdom | 54 |
| Figura 26: Mapa do Magic Kingdom em 2019 | 55 |
| Figura 27: Main Street do Magic Kingdom, vista em direção à estação de trem (entrada). | 56 |
| Figura 28: Fachadas de alguns edifícios da Main Street, em elevação, mostrando jogo de escalas e proporção. | 57 |
| Figura 29: Panorama da fachada leste da Main Street, no Magic Kingdom. | 58 |
| Figura 30: Estudo de cores para fachada do café. | 58 |
| Figura 31: Entrada da Adventureland | 60 |
| Figura 32: Primeiras edificações da Adventureland, em destaque na imagem o Sunshine Tree Terrace. | 61 |
| Figura 33: A casa na árvore da Família Robinson | 62 |
| Figura 34: Agrabah Bazaar, do filme Aladdin. | 63 |
| Figura 35: Templo Taman Ayun, Bali | 64 |
| Figura 36: Walt Disney's Enchanted Tiki Room | 64 |
| Figura 37: Atração "Piratas do Caribe" | 65 |
| Figura 38: Esqueleto no topo do mastro | 65 |
| Figura 39: Golden Oak Outpost (Frontierland) | 66 |
| Figura 40: Pirates Adventure (Adventureland) | 66 |
| Figura 41: Roda d'água da ilha de Tom Sawyer | 67 |
| Figura 42: Prefeitura da cidade com pequena lavanderia ao lado | 67 |
| Figura 43: Moinho na ilha de Tom Sawyer | 67 |
| Figura 44: Splash Mountain, Frontierland | 68 |
| Figura 45: Dentro da Splash Mountain | 69 |
| Figura 46: Placas indicando o covil da raposa, o lugar do riso e a queda d'água. | 69 |
| Figura 47: Varal de roupas do Coelho | 69 |
| Figura 48: Big Thunder Mountain Railroad | 70 |
| Figura 49: Vale do Monumento, Utah, EUA. | 70 |
| Figura 50: Caixas no chão e cactos na entrada da Big Thunder Mountain | 71 |
| Figura 51: Cidade abandonada com minerador descansando na banheira | 71 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 52: O Hall dos Presidentes..... | 72 |
| Figura 53: Árvore da Liberdade da Liberty Square, Magic Kingdom..... | 73 |
| Figura 54: Fachada da Mansão Assombrada..... | 74 |
| Figura 55: Cômodo se esticando com linhas verticais. | 75 |
| Figura 56: Lápides no jardim da Mansão Assombrada..... | 75 |
| Figura 57: Área interna da Mansão assombrada cheia de poeira e teias de aranha. | 75 |
| Figura 58: Vista do lado oeste do castelo, com o rio passando por ele. | 76 |
| Figura 59: Croqui comparativo entre o castelo da Bela Adormecida na Califórnia (menor) e o castelo da Cinderela na Flórida (maior). | 77 |
| Figura 60: Estudo de cores da fachada sul do castelo mostra o degradê de cores do escuro ao mais claro à medida que a altura aumenta. | 78 |
| Figura 61: Mural em pedras contando a história da Cinderella..... | 79 |
| Figura 62: Detalhes das pedras do mural..... | 79 |
| Figura 63: Teto abobadado com murais na lateral | 79 |
| Figura 64: Atração do Dumbo com temática circense e várias cores primárias. | 80 |
| Figura 65: Cartazes circenses com personagens da Disney, sempre utilizando palavras de impacto e cores primárias vibrantes..... | 81 |
| Figura 66: Castelo da Bela e a Fera no filme. | 81 |
| Figura 67: Castelo da Bela e a Fera..... | 81 |
| Figura 68: Castelo do Príncipe Eric no Magic Kingdom..... | 82 |
| Figura 69: Castelo do Príncipe Eric no filme. | 82 |
| Figura 70: Torre da Rapunzel no Magic Kingdom. | 82 |
| Figura 71: Torre da Rapunzel no filme. | 82 |
| Figura 72: Entrada principal da Tomorrowland..... | 83 |
| Figura 73: Fachada da loja da Space Mountain que também sedia a Companhia de Luz e Energia da Tomorrowland. | 84 |
| Figura 74: Palmeira metálica captadora de energia solar..... | 84 |
| Figura 75: Paisagismo futurista na Tomorrowland. | 85 |
| Figura 76: Sombriões e cadeiras das áreas externas de refeições, com cores na temática das atrações. | 85 |
| Figura 77: O Carrossel do Progresso, com seu totem em cores vivas indicando a atração..... | 85 |
| Figura 78: Loja de souvenirs inspirada no filme Toy Story. | 86 |
| Figura 79: Mapa do EPCOT..... | 87 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 80: Propaganda da Feira Mundial de Nova York de 1939. | 88 |
| Figura 81: Globo de Buckminster, pavilhão dos Estados Unidos para a Exposição Mundial em 1967. | 88 |
| Figura 82: Marco visual do EPCOT, a Spaceship Earth. | 89 |
| Figura 83: The Seas with Nemo and Friends. | 90 |
| Figura 84: Entrada do pavilhão “The Land” com mosaico no totem..... | 91 |
| Figura 85: Paisagismo ao lado da área The Land. | 91 |
| Figura 86: Universe of Energy escalonado com sua cobertura de painéis solares. .. | 92 |
| Figura 87: Imagination, com cores vivas e fontes inversas. | 93 |
| Figura 88: Templo no Pavilhão Japonês. | 94 |
| Figura 89: Pavilhão da França iluminado. | 94 |
| Figura 90: Pirâmide Maia no pavilhão do México. | 94 |
| Figura 91: Pavilhão de Marrocos..... | 95 |
| Figura 92: Mapa do Hollywood Studios..... | 96 |
| Figura 93: Carro remetendo aos anos 30 juntamente com edifícios que também remetem a esta época no Hollywood Studios. | 97 |
| Figura 94: Rua no Hollywood Studios com fachadas Art-Deco e mescla de estilos e ornamentações. | 98 |
| Figura 95: Torre da <i>The Twilight Zone Tower of Terror</i> , emoldurada por palmeiras ao fim da avenida..... | 99 |
| Figura 96: Letreiro com letra queimada..... | 100 |
| Figura 97: Torre Hollywood Tower com aspecto abandonado..... | 100 |
| Figura 98: Entrada da área da montanha russa do Aerosmith, com o carro de cabeça para baixo nas cordas da guitarra. | 101 |
| Figura 99: Guitarra agindo como símbolo da atração do Aerosmith. | 101 |
| Figura 100: Mapa do Animal Kingdom. | 102 |
| Figura 101: Detalhes de alguns animais entalhados na árvore da vida. | 103 |
| Figura 102: The Tree of Life (A Árvore da Vida), marco do Animal Kingdom. | 103 |
| Figura 103: Fósseis e arquitetura com bastante madeira, rochas e tons terrosos. . | 104 |
| Figura 104: Fachadas desgastadas na vila de Harambe..... | 105 |
| Figura 105: Vila de Harambe, referente à África, no Animal Kingdom. | 105 |
| Figura 106: Ruínas Asiáticas na área aberta dos tigres. | 106 |
| Figura 107: Ruínas indianas na área da Ásia, Animal Kingdom. | 106 |

SUMÁRIO

| | |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 13 |
| 2. REFERENCIAL TEÓRICO..... | 16 |
| 2.1. A LINGUAGEM DA ARQUITETURA MODERNA..... | 16 |
| 2.2. A NOVA LINGUAGEM ARQUITETÔNICA DO FINAL DO SÉCULO XX | 18 |
| 2.3. A ARQUITETURA COMUNICATIVA..... | 24 |
| 2.3.1. A ARQUITETURA COMUNICATIVA EM MONTANER..... | 29 |
| 2.3.2. A ARQUITETURA COMUNICATIVA DE ROBERT VENTURI | 31 |
| 3. OS PARQUES TEMÁTICOS DA METADE DO SÉCULO XX..... | 36 |
| 3.1 DISNEYLÂNDIA, CALIFORNIA..... | 38 |
| 3.2 KNOTT'S BERRY FARM | 45 |
| 3.3 EVERLAND..... | 47 |
| 3.4 DISNEYLANDIA PARIS | 48 |
| 4. O CASO DO WALT DISNEY WORLD | 50 |
| 4.1. MAGIC KINGDOM | 53 |
| 4.2. EPCOT | 87 |
| 4.3. HOLLYWOOD STUDIOS..... | 96 |
| 4.4. ANIMAL KINGDOM..... | 102 |
| 5. CONCLUSÕES..... | 107 |
| REFERÊNCIAS | 110 |

1. INTRODUÇÃO

O tema deste trabalho é a “Arquitetura Comunicativa – O caso dos parques temáticos do Walt Disney World”. Para entender os objetos de estudo deste trabalho, é necessário compreender primeiramente do que se trata a arquitetura comunicativa e quais rumos foram tomados na história da arquitetura para se chegar nesta corrente arquitetônica, passando então pelas arquiteturas modernas e pós-modernas.

Nos anos setenta, com as novas tendências da arquitetura em geral, com a chamada crise da modernidade, surgiu o pensamento do movimento pós-moderno, que fez avançar as ideias de parques temáticos com recursos tecnológicos inusitados, levando a criação de uma arquitetura do entretenimento e da fantasia. Arquitetos como Le Corbusier e Mies van der Rohe, foram marcantes para o movimento moderno, com suas premissas arquitetônicas difundidas por todo o mundo, apoiadores do racionalismo e funcionalismo moderno. Já na arquitetura pós-moderna, Robert Venturi foi o arquiteto considerado pai deste movimento, que fazia críticas e oposição ao movimento moderno. Dois dos seus livros importantes para o movimento moderno são “Complexidade e contradição na arquitetura”, onde Venturi critica a arquitetura moderna, e “Aprendendo com Las Vegas”, onde Venturi destaca a arquitetura como forma de comunicação. A arquitetura do movimento pós-moderno e de entretenimento, então, é vista como uma arquitetura semantizada, que comunica com o usuário através de signos, passa significados e os instiga.

Através da segunda parte Revolução Industrial ocorrida entre 1860 e 1900, (MACHADO, 2005) o aço, a energia elétrica e produtos químicos se difundem e passam a ter extrema importância na indústria do entretenimento. Com estes (e outros subsequentes) avanços tecnológicos, foi possível criar novas possibilidades para o lazer e o entretenimento. Assim, as preferências dos consumidores foram mudando de acordo com estas novas possibilidades que a tecnologia lhes oferecia e que as diversas mídias transmitiam, produzindo a chamada cultura de massa

Com a arquitetura que conta histórias através de seus edifícios, Walt Disney teve clara influência na arquitetura contemporânea. Foi a partir do parque temático da Disneylândia que surgiram os termos “arquitetura temática” e “arquitetura do entretenimento” (DUNLOP, 1996, p. 22). Segundo Rummel (DUNLOP, 1996, p. 22, tradução da autora), “nós nos propusemos a provar que os arquitetos contemporâneos podem ser parte da narrativa, assim como os arquitetos derivados são”. Arquitetos

como Robert Venturi, que trazem à tona o aspecto cenográfico que até então não era reconhecido pela arquitetura, demonstram sua extrema importância na liberdade de criação destes parques e consequentemente, das novas tendências arquitetônicas que vieram com eles: arquiteturas temáticas e do entretenimento.

Foi assim, com todas estas novas tendências, com o avanço da tecnologia e com a cultura de massa repassada através da mídia, que o tipo de diversão buscada pelas pessoas foi mudando. Já não bastavam mais os passeios aos parques convencionais, onde se encontravam apenas áreas verdes para o descanso e as brincadeiras das crianças. As pessoas passaram a procurar um novo tipo de entretenimento, aquele onde a arquitetura se comunica com o usuário, que mexe com as emoções, os sentidos, as memórias, o subconsciente de cada um que a experiencia. Procuravam se sentir como se fossem teletransportados para outro mundo, um mundo perfeito onde tudo se encaixasse e funcionasse, onde a alegria reinasse e toda a família pudesse usufruir em conjunto.

Através dos avanços das tecnologias, de uma arquitetura comunicativa e de um imaginário fértil de equipes formadas por profissionais de diversas áreas, é possível construir “mundos” lúdicos que nos levam ao aguçamento dos sentidos, interação social, usufruir do lazer e descanso nos dias vagos em meio à rotina. Estes parques tem a intenção de nos levar a outro mundo, outra era, outro tempo, seja este para o passado, um presente diferente do que estamos acostumados a ver, ou a um futuro cheio de possibilidades e descobertas. Através da monetização do lazer, surgiu então uma grande demanda na contemporaneidade por mais espaços de entretenimento diferenciados, que despertassem todos os sentidos e sentimentos daqueles que os desfrutam. Faz-se então necessário um estudo sobre estes tipos de espaços a fim de capacitar arquitetos e urbanistas capazes de suprir tal demanda. Necessidade aquela que aumenta por este tema ser pouco abordado dentro do âmbito da Arquitetura e Urbanismo, e raramente mencionado nas escolas de arquitetura. Há também afinidade e interesse do docente pelo tema, que sente a necessidade de aprofundá-lo por estes motivos e os acima citados.

Através deste trabalho, será vista qual a importância da arquitetura comunicativa e como ela é essencial no caso dos parques temáticos como locais de entretenimento para as cidades contemporâneas e como se desenvolve a sua paisagem, no aspecto da necessidade da sociedade viver as experiências lúdicas de uma arquitetura que se comunique com o usuário.

Os objetivos deste trabalho então, são:

- Objetivo geral: investigar os aspectos da linguagem comunicativa na arquitetura dos parques temáticos do *Walt Disney World*.
- Objetivos específicos:
 - Investigar o esgotamento da arquitetura moderna e a falta de comunicação com o usuário;
 - Investigar os princípios da arquitetura comunicativa nos parques de entretenimento.

Para atender os objetivos propostos, a metodologia adotada será a de pesquisas bibliográficas, com estudos sobre: arquitetura lúdica, arquitetura do entretenimento, arquitetura comunicativa, sintaxe da linguagem visual, semiologia e arquitetura, arquitetura moderna e pós-moderna, arquitetura de Robert Venturi, parques urbanos, Walt Disney, Disneylândia, parques temáticos e Walt Disney World. Também foram assistidos documentários e vídeos sobre Walt Disney (*Walt Before Disney*), sobre parques temáticos e sobre a sintaxe da linguagem visual. É feito também um estudo dos parques temáticos da Disney e como sua linguagem visual comunica com o usuário.

As questões de pesquisa que este trabalho traz, são: o que caracteriza e constitui um parque temático? Como estes parques se tornaram uma forma de entretenimento contemporâneo? Como se faz uma arquitetura de entretenimento? Quais as técnicas e efeitos que fazem uma arquitetura se transformar numa arquitetura comunicativa?

Para responder estas questões e alcançar os objetivos deste trabalho, ele se divide em: 1º capítulo – referencial teórico, que aborda a linguagem da arquitetura moderna, a nova linguagem arquitetônica do final do século XX, e a arquitetura comunicativa, que se subdivide em a arquitetura comunicativa em Montaner e a arquitetura comunicativa de Robert Venturi; 2º capítulo – Os parques temáticos da metade do século XX, com o surgimento do primeiro parque temático de uma rede mundial (Disneylândia) e outros exemplos; 3º - o caso do *Walt Disney World*, subdividido entre os parques a serem analisados: *Magic Kingdom*, *Epcot*, *Hollywood Studios* e o *Animal Kingdom*. Por fim, há o capítulo de conclusões, que conterà um quadro comparativo entre a arquitetura dos parques temáticos e a arquitetura comunicativa de Robert Venturi.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para estudar os parques temáticos do século XX até hoje, como uma expressão da arquitetura comunicativa do final deste século, é necessário estudar a linguagem da arquitetura moderna, a nova linguagem da arquitetura pós-moderna do final do século XX, a arquitetura comunicativa e a arquitetura comunicativa de Robert Venturi. Estes assuntos serão então abordados a seguir, como base para o objeto de estudo deste trabalho.

2.1. A LINGUAGEM DA ARQUITETURA MODERNA

A arquitetura moderna começou a se difundir a partir da década de 1910, com a primeira geração de arquitetos modernistas, e ganhou bastante notoriedade principalmente entre os anos 20 e 50, sendo que a partir de 1945, a mesma já começa a ser revisada e posteriormente, criticada.

Um arquiteto importante da arquitetura moderna é Le Corbusier. Corbusier criou os “cinco pontos da nova arquitetura” (a arquitetura moderna), nos quais se baseava para projetar suas obras. Segundo Brant (2018):

“Os ‘cinco pontos da nova arquitetura’ de Le Corbusier funcionaram no século XX como o grande norte da produção arquitetônica em diversos países e são fundamentais para a compreensão do que foi o legado moderno nesse campo. ”

Os cinco pontos de Corbusier são: janelas em fita, fachadas livres, pilotis, terraço jardim e a planta livre, sendo este último, ponto chave nas casas modernistas, dando a liberdade do vão livre e trazendo paredes internas basicamente com a função de vedação. A estrutura era o próprio ornamento nas obras modernas. Quaisquer adornos se faziam desnecessários em frente a permeabilidade das fachadas que traziam para dentro da sua planta livre, os jardins e a iluminação natural. Os cinco pontos da nova arquitetura de Corbusier, se entrelaçavam com os ideais modernistas, e apareciam juntos nas cidades que tentavam alcançar uma tipologia ideal, com suas funções bem divididas e edificações seguindo uma linha racional e funcional.

Com esta intenção de atingir uma tipologia ideal de cidade, as características principais da linguagem da arquitetura moderna se constituem de: racionalidade, antiindividualismo, objetividade, funcionalismo, anti-monumentalidade, anti-historicismo e anti-regionalismo. Estas características fizeram com que a reprodução

em massa de cidades, principalmente no pós-guerra, sem quaisquer referências culturais ou identidade local, causasse insatisfação entre arquitetos e filósofos, o que levou a arquitetura moderna a um período, inicialmente, de revisão, e posteriormente, de crítica.

Em 1968, o texto “Teoria e história da arquitetura” de Manfredo Tafuri, evidencia de forma explícita as mudanças que estão ocorrendo na arquitetura (MONTANER, 2001, p. 111). Segundo Montaner (2001, p. 111):

“Trata-se de uma tentativa lúcida, desde a crítica da arquitetura, de formular novamente os instrumentos necessários e os conceitos críticos para interpretar uma nova e nascente situação. Uma nova situação em que a ‘crítica operativa’ gerada pelo Movimento Moderno –Pevsner, Giedon, Zevi- e a utopia programática das vanguardas entraram em crise.”

A partir daí, as mudanças podem ser vistas em vários níveis: sociais, políticos, culturais e concretos. A Escola de Design de Ulm, que é seguidora da Bauhaus, por exemplo, é fechada após esta crise do racionalismo. De acordo com Montaner “Isto manifesta o final de uma determinada concepção racionalista e purista do desenho industrial”. Então, nos anos 70, houve a abertura desta consciência crítica ao movimento moderno e por isto, proposto o período do movimento pós-moderno (MONTANER, 2001, p. 111).

2.2. A NOVA LINGUAGEM ARQUITETÔNICA DO FINAL DO SÉCULO XX

A arquitetura pós-moderna ganhou força nas décadas de 70 e 80, quando os arquitetos começaram a se questionar sobre o modernismo, principalmente pelo seu anti-historicismo, anti-individualismo, racionalismo e anti-ornamentalismo. Observando cidades sendo reconstruídas no pós-guerra, arquitetos e filósofos começaram a sentir-se insatisfeitos com a reprodução em massa de cidades sem quaisquer referências culturais ou identidade local. Segundo Colin (2004), exatamente por aí infiltrou-se a proposta pós-moderna, como um “protesto contra o vazio estéril da arquitetura moderna tardia” (NORBERG-SCHULZ, 1985, *apud* COLIN, 2004, p. 40). Sendo assim, a arquitetura pós-moderna é aquela que faz oposição aos princípios da arquitetura moderna.

“O que predomina ao longo da segunda metade do século XX é um imenso panorama de continuações, evoluções, revisões e críticas, relativo a esta espécie de marco zero ou dead point que constituiu a experiência das vanguardas.” (MONTANER, 2001, p. 12)

No livro “Depois do movimento moderno, Arquitetura da segunda metade do século XX”, Montaner divide em 4 gerações arquitetos modernos, sendo esta 4ª já composta por arquitetos com pensamentos pós-modernos. A primeira geração começou a desenvolver suas obras a partir de 1910, e foram os mestres e incentivadores da segunda geração. Alguns dos arquitetos desta primeira geração são Walter Gropius, Mies van der Rohe e o criador dos cinco pontos da nova arquitetura, Le Corbusier (MONTANER, 2001, p. 36). A segunda geração deu início ao desenvolvimento de suas obras nos anos 30, período este de assentamento da arquitetura moderna e de difusão do Método Internacional. Arquitetos como Alvar Aalto, Philip Johnson, Lúcio Costa e Oscar Niemeyer compunham esta geração (MONTANER, 2001, p. 36). A terceira geração, que contava com arquitetos como Eero Saarinen e Alfonso Eduardo Reidy, seria a geração a construir no pós-guerra, entre 1945 a 1950, a geração que começa a revisar a linguagem moderna e quer buscar uma conciliação entre a vontade de dar continuidade às propostas dos seus mestres do movimento moderno, mas ao mesmo tempo sente a necessidade de uma renovação nesta arquitetura (MONTANER, 2001, p. 36). Como exemplo deste início

de revisão formal, podemos citar o terminal TWA do Aeroporto Internacional John F. Kennedy, projetado pelo arquiteto Eero Saarinen e inaugurado em 1962.



Figura 1: Terminal TWA do Aeroporto Internacional John F. Kennedy, Nova York, projetado pelo arquiteto Eero Saarinen

Fonte: <https://www.6sqft.com/inside-the-construction-at-the-twa-flight-center-help-eat-the-worlds-biggest-bagel-and-lox/>, Acessado em 27/01/2019

Inspirado na ideia abstrata do voo (STOLLER, p. 1, *apud* FIEDERER, 2016), Saarinen começou a quebrar os padrões formais modernistas, como os tetos retos e o racionalismo, projetando o terminal cheio de curvas, desde a cobertura, que se transformavam em paredes e se integravam ao piso. Tanto externa como internamente, é possível ver estas formas curvas e o tratamento livre e de forma individual da cobertura, aspectos inimagináveis na forma modernista de construir nos anos 30 e 40.



Figura 2: Foto interna do terminal TWA do Aeroporto Internacional John F. Kennedy, Nova York, projetado pelo arquiteto Eero Saarinen

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/800964/classicos-da-arquitetura-terminal-da-twa-eero-saarinen>, autor Cameron Blaylock, Acessado em 27/01/2019

A quarta geração seria a geração que ganha maior espaço nos anos 60, a geração de arquitetos pós-modernos, formada por arquitetos importantes deste movimento como Robert Venturi, Aldo Rossi e Alvaro Siza (MONTANER, 2001, p. 36).

Com a mudança de pensamento dos arquitetos da 4ª geração, houve também uma mudança de linguagem formal da arquitetura. Segundo Montaner (2001, p. 36 e 37):

“...o destacável exclusivismo do movimento maquinista foi se transformando em um modelo aberto em que o contexto, a natureza, o vernáculo, a expressividade de formas orgânicas e escultóricas, a textura dos próprios materiais, as formas tradicionais e outros fatores passam a predominar. [...] Ocorre uma recuperação romântica da preocupação pela relação do homem e suas obras com a natureza. Novamente a arquitetura grega, como expressão da beleza em contato com a natureza, se converte no paradigma da perfeição formal para muitos arquitetos. E em alguns casos [...] voltará a aflorar certa atitude antiurbana que Wright já havia desenvolvido.”

Os arquitetos pós-modernos resgatam então, ideias que o movimento moderno havia abolido, e trazem de volta a individualidade nas fachadas dos projetos. A ideia de edifícios isolados da cidade, de construções sem ornamentos, de separação de todas as funções, é deixada de lado e há uma revalorização da vida cotidiana e do contato do homem com a natureza (MONTANER, 2001, p. 37).

Continuando o processo de mudança de linguagem formal, além das fachadas com mais individualização, também é iniciado o uso de formas globais, quebrando a produção em série com ângulos retos, bastante difundida na arquitetura moderna. Aliado às formas globais, há também o tratamento livre das coberturas, desenvolvendo ao máximo suas possibilidades, diferente das coberturas retas e lisas que vinham sido feitas (MONTANER, 2001, p. 41).

Podemos então comparar as mudanças formais entre os anos 20 e os anos 50: nas primeiras décadas, a arquitetura moderna era composta por formas compactas, prismáticas e fechadas, já nos anos 50, as formas passaram a ser abertas, articuladas e disseminadas (MONTANER, 2001, p. 41). Houve então uma mudança da arquitetura como ideia do espaço físico, matemático, funcional e racional para a ideia de lugar, lugar este real, humano, com cultura e história, luz e texturas

(MONTANER, 2001, p. 41). Como cita Montaner (2001, p. 56) “ Paulatinamente, a linguagem metafórica da máquina é substituída pela linguagem metafórica do orgânico. ”

Ao longo dos anos 60, essas mudanças vão se tornando claras para os arquitetos da época. São várias novas correntes e concepções que passam a se materializar. Segundo Montaner (2001, p. 110):

“ Neste sentido, as propostas do Archigram na Grã-Bretanha, da crítica tipológica presente nas ideias de Aldo Rossi na Itália ou da arquitetura comunicativa proposta por Robert Venturi na América do Norte, já representam estes anos difíceis e que abrem novos caminhos. Temas como o conceito de tipologia na estrutura da cidade, a linguagem entendida como instrumento de comunicação simbólica, a experimentação de novas metodologias operacionais, todos eles abrem novos horizontes e permitem entrar em uma nova época. ”

O período entre os anos de 1965 e 1969 é então dado como o período de mudança radical, segundo Montaner (2001), já que é a época do desaparecimento de mestres do movimento moderno, com as mortes de Le Corbusier em 1965, Mies, Gropius e E.N. Rogers em 1969 (MONTANER, 2001, p. 110). Outro motivo é a mudança formal nos projetos de arquitetos mais jovens, e, finalmente, a consciência de que estavam vivendo uma nova situação, que nos anos 70 se denominará pós-modernidade (MONTANER, 2001, p. 110).



Figura 3: Conjunto residencial Pruitt-Igoe sendo dinamitado em 1972, projetado por Minoru Yamasaki

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/800964/classicos-da-arquitetura-terminal-da-twa-eero-saarinen>, autor Cameron Blaylock, Acessado em 27/01/2019

Um marco que simboliza “a morte do movimento moderno” é também a derrubada do conjunto residencial Pruitt-Igoe, em St. Louis. O conjunto, que foi dinamitado em 1972, foi projetado entre 1952 e 1955 por Minoru Yamasaki e seguia as premissas racionalistas e de zoneamento do movimento moderno (MONTANER, 2001, p. 111).

Há também várias publicações de livros e artigos sobre a arquitetura do pós-guerra, entre a década de 60 e a de 70, comprovando a consciência crítica com o legado do movimento moderno, e é então posta a ideia de entrada no pós-moderno (MONTANER, 2001).

“De maneira definitiva as esperanças de uma visão contínua e homogeneizada proposta com confiança pelas vanguardas foram perdidas e a partir daqui entraremos em um universo intelectual do pluralismo e da descontinuidade”. (MONTANER, 2001, p. 111)

No livro “Condição Pós-Moderna”, David Harvey cita que, no pós-modernismo, a cidade era formada por “colagem”, que seria o conceito do tecido urbano como algo fragmentado (HARVEY, 2008). A cidade-colagem forma então esta pluralidade da arquitetura pós-moderna, através da reprodução de diversas imagens e signos multiplicados, recortados e reunidos de diversas formas, dando diversas facetas à construção arquitetônica, que por sua vez, comunica com o usuário. Harvey aponta também que, com tantas correntes e propostas, a arquitetura pós-moderna traz um ecletismo de estilos, um tratamento peculiar do espaço e do tempo, que são apresentados através das mídias por realidades diferentes e muitas vezes, inalcançáveis no mundo real. A arquitetura pós-moderna se fez então, de uma forma bastante plural e descontínua. Surgem diversas correntes e concepções, que convivem em um mesmo movimento. De acordo com Montaner (2001, p. 111):

“Se nos anos quarenta e cinquenta ainda predominava a continuidade e revisão de uma tradição única –a do Movimento Moderno- a partir dos anos sessenta assistimos a uma situação de grande diversidade de posições. Inclusive umas se contrapõem à outras. Ao mesmo tempo que se materializa uma corrente fundamentalista, desejosa de recuperar os valores históricos da disciplina e inimiga de todo experimentalismo tecnológico, surgem as propostas tecnológicas daqueles que estão interessados em levar as sugestões das vanguardas até as últimas consequências. E, enquanto estas propostas de alta tecnologia se desenvolvem, já começam a surgir vozes a favor de uma arquitetura alternativa e ecológica.”

Dentre tantas correntes e propostas arquitetônicas que surgiram com esta pluralidade do movimento pós-moderno, destaca-se neste trabalho então a arquitetura comunicativa, uma arquitetura como linguagem visual que se comunica com usuário, defendida e explanada por Robert Venturi.

2.3. A ARQUITETURA COMUNICATIVA

Muitos ligam arquitetura apenas a um espaço que atende a uma determinada função, seja ela residencial, comercial, de lazer ou qualquer outra. Porém, esquece-se que arquitetura também é uma forma de comunicação, através de um elemento construído. Esta comunicação é feita através de uma linguagem visual, pelas suas formas, cores, texturas, escalas, tudo de acordo com o que a proposta quer passar. Quando uma obra é feita com a intenção de se comunicar com o usuário através de signos, e pretende então, passar uma certa mensagem, esta arquitetura é uma arquitetura semantizada, ou seja, ela passa um certo significado. Este é o caso da arquitetura pós-moderna, principalmente as construções intituladas como patos e galpões decorados, por Robert Venturi, a serem vistos mais à frente.

Para entendermos como a arquitetura se comunica, é preciso passar então pela semiologia. Segundo Pierre Guiraud (1978, p. 7, *apud* SILVA, 1985, p. 35) “A semiologia é o estudo dos sistemas de signos não linguísticos” e ainda, de acordo com Santana (2018) “Ela é, portanto, a ciência que estuda os signos e todas as linguagens e acontecimentos culturais como se fossem fenômenos produtores de significado, neste sentido define a semiose.”

Os signos seriam, segundo Peirce (*apud* SILVA, 1985) aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém, e são identificados em três categorias fundamentais: o ícone, o índice e o símbolo. Ainda de acordo com Peirce (*apud* SILVA, 1985, p. 29 e 30):

“ a) o ícone opera, antes de tudo, pela semelhança factual entre o significante e o significado, como por exemplo, a relação entre um determinado objeto e seu desenho ou representação fotográfica; exemplos óbvios de signos icônicos são os elementos de sinalização empregados em locais públicos, para facilitar a identificação de equipamentos ou enunciar mensagens de interesse coletivo. [...]”

b) o índice opera, antes de tudo, pela contiguidade material efetiva entre o significante e o significado: um elemento autoriza a suposição da necessária existência de outro elemento, que não pode estar presente. A inferência de que ‘onde há fumaça há fogo’ é a interpretação de um índice. [...]”

c) o símbolo opera, antes de tudo, pela contiguidade convencionada, como, por exemplo, na relação entre um logotipo e a instituição representada:

as bandeiras são símbolos por excelência, mas não são os únicos [...]. Os símbolos podem ter origem totalmente arbitrária, como podem apresentar elementos icônicos, mas pressupõem sempre a participação ou conhecimento do observador na convenção que os estabeleceu. Para o observador não iniciado, o símbolo pode não comunicar nada de significativo.”

Podemos então perceber que na arquitetura comunicativa, suas formas e materiais são signos que passam certos significados para os usuários. Porém, o entendimento destes signos varia de acordo com a bagagem de imagens e conhecimentos de cada usuário, assim como também depende do tipo de signos utilizados naquela obra. Se os signos empregados forem, por exemplo, específicos de uma comunidade e, forem então utilizados em uma outra, de nada servirão, pois os usuários não os reconhecerão e então, não vão cumprir seu papel comunicativo. Como pontua Silva (1985, p. 156):

“No caso do receptor, isto é, do usuário, o que importa não é propriamente o discurso que o arquiteto pretende emitir, mas o discurso efetivamente emitido, como o usuário o entende. O problema da leitura da mensagem arquitetônica é um problema também de percepção subjetiva.”

No caso da arquitetura do entretenimento, os signos fazem alusão a elementos, personagens, lugares e objetos já conhecidos pelo usuário, ou, no mais, que o despertem interesse naquele recinto. A comunicação pode ser feita pela obra como um todo, ou por símbolos, ícones e índices que a compõem, um complementando o outro ou, cada um isoladamente. Um movimento que surge nos anos 50, teve sua expansão nos anos 60 e tem direta influência nesta arquitetura do entretenimento é o pop-art.



Figura 4: Pop-art de Andy Warhol.

Fonte: <https://arteref.com/diversos/os-5-principais-artistas-que-fizeram-o-pop-art-dos-anos-1960/>, Acessado em 24/03/2019

Ele se caracteriza pela reprodução e aproveitamento de materiais produzidos pela sociedade industrial, dando-os um novo significado (COLIN, 2004, p. 60). É através dela que surge uma arte que agrada às massas, mesclando alta cultura com objetos e imagens do dia a dia, seja imagens de histórias em quadrinhos, placas, carros, fotos ou até mesmo elementos de consumo diário (latas de refrigerante, enlatados, etc.).

Outro aspecto importante na arquitetura de entretenimento é a linguagem visual. Essa linguagem é formada por componentes que, quando se unem, passam ao usuário a informação necessária, ou, desperta nele o necessário para processá-la. Estes componentes (ou ferramentas), compõem os signos, que por sua vez, representam algo para o usuário. Segundo Dondis (1991, p.23):

“A caixa de ferramentas de todas as comunicações visuais são os elementos básicos, a fonte compositiva de todo tipo de materiais e mensagens visuais, além de objetos e experiências: o ponto, a unidade visual mínima, o indicador e marcador de espaço; a linha, o articulador fluido e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço seja na rigidez de um projeto técnico; a forma, as formas básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões; a direção, o impulso de movimento que incorpora e reflete o caráter das formas básicas, circulares, diagonais, perpendiculares; o tom, a presença ou a ausência de luz, através da qual enxergamos; a cor, a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional; a textura, óptica ou tátil, o caráter de superfície dos materiais visuais; a escala ou proporção, a medida e o tamanho relativos; a dimensão e o movimento, ambos implícitos e expressos com a mesma frequência. São esses os elementos visuais; a partir deles obtemos matéria prima para todos os níveis de inteligência visual, e é a partir deles que se planejam e expressam todas as variedades de manifestações visuais, objetos, ambientes e experiências.”

Um exemplo pós-moderno de comunicação através de signos na arquitetura, é a *Piazza d'Italia* em New Orleans, projetada por Charles Moore em conjunto com o escritório Albert Perez & Associates (CRUZ, 2017). Como seria um marco comemorativo à comunidade italiana de New Orleans, Charles Moore buscou usar referências italianas, como a *Fontana di Trevi* e até mesmo, no centro da praça, o piso em meio à fonte em o formato de bota da península italiana (MONTANER, 2001, p. 165). Moore, em 1980, disse que “Lembrei-me de que as ordens arquitetônicas eram

italianas, com uma pequena ajuda dos gregos. Então pensamos que poderíamos colocar colunas toscanas, dóricas, jônicas e coríntias sobre a fonte [...]” (CRUZ, 2017).



Figura 6: Piazza d'Italia em New Orleans, projetada por Charles Moore

Fonte: <https://www.neworleansonline.com/directory/location.php?!locationID=1344>, Acessado em 28/01/2019

A *Fontana di Trevi* pode ser lembrada através do corpo central da fachada, com colunas sustentando um arco, sendo um signo para os italianos e todos os que a conhecem, sendo ela uma fonte mundialmente famosa. O formato de bota da Itália fala por si só: outro signo claro que se comunica com o usuário. A *Piazza* é uma obra que evoca emoções e comunica-se de forma intensa com aqueles homenageados por ela, os italianos.

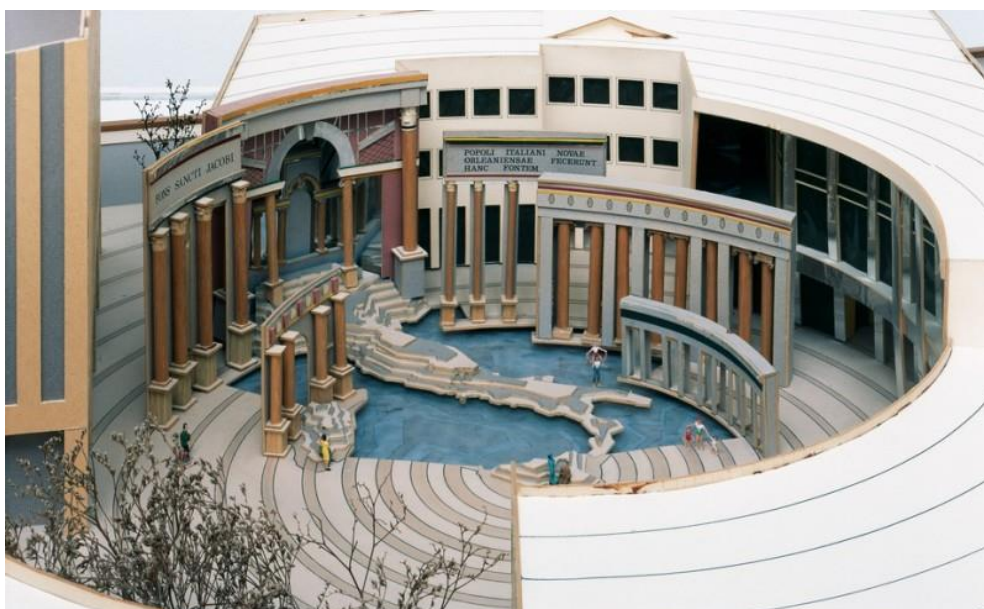


Figura 5: Piazza d'Italia em perspectiva, podendo-se perceber o formato de bota no piso central da fonte.

Fonte: <http://www.cronologiadourbanismo.ufba.br/apresentacao.php?idVerbete=179>, Acessado em 28/01/2019

É através de todas estas ferramentas e signos, que a arquitetura é capaz de se comunicar com o usuário, sendo destacada neste trabalho, a arquitetura de entretenimento. Será visto como isto é feito mais à frente, a partir do estudo de casos específicos de parques temáticos.

2.3.1. A ARQUITETURA COMUNICATIVA EM MONTANER

Sabe-se já, que, na arquitetura moderna, o método utilizado era um método construtivo racional, funcional, sem individualidade. Foi difundido o método internacional, que servia, metaforicamente, como uma fôrma pré-moldada para construções em todo o mundo, no período do pós-guerra. No livro “Depois do movimento moderno”, Montaner discorre sobre o movimento moderno, e depois, como esta arquitetura perdeu sua capacidade de comunicação. Montaner (2001, p.152) cita que “os critérios de funcionalidade vão evoluindo e, especialmente a partir dos anos sessenta, também os valores simbólicos, culturais e históricos passam a ter um papel relevante acima dos valores funcionais primários”.



Figura 7: Villa Savoye, projetada por Le Corbusier e construída entre 1928 e 1929, exemplo claro da arquitetura moderna e os 5 pontos de Corbusier

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/897128/entendendo-a-planta-moderna-10-residencias-iconicas>, Acessado em 28/01/2019

Montaner cita então, autores com escritos sobre a crítica semiológica dos anos sessenta, que tratam arquitetura como comunicadora e criticam a arquitetura moderna por sua perda de capacidade de expressão e comunicação linguística com o usuário (MONTANER, 2001, p. 152). De acordo com Montaner (2001, p. 152):

“A partir dos anos sessenta tentaram afrontar um problema que já havia sido detectado a partir de 1945 e que está relacionado com esta ausência de comunicação: a maioria das pessoas não aceitou as formas e propostas da arquitetura do Movimento Moderno. A arquitetura moderna não só perdeu sua capacidade comunicativa e associativa como não proporcionou a idéia de conforto, segurança e forma convencional que o

público desejava. É necessário que a arquitetura propicie a idéia de privacidade, segurança, identidade, proteção, associação, figuração, memória, etc., e, no entanto, a arquitetura moderna é muito técnica, anônima, repetitiva, abstrata, redutiva, aberta, etc. a necessidade de lugares definidos e de lugares interiores colocou em crise a idéia moderna de espaços contínuos e transparentes.”

Quando se fala então de crítica ao movimento moderno e sua falta de capacidade de comunicação, um autor muito importante sobre o assunto é o arquiteto Robert Venturi. Montaner cita as obras de Venturi como “Complexidade e contradição na arquitetura” e “Aprendendo de Las Vegas”, estudando também suas obras pós-modernas. Será vista então a arquitetura comunicativa de Venturi no próximo tópico.

2.3.2. A ARQUITETURA COMUNICATIVA DE ROBERT VENTURI

Quando se fala então de crítica ao movimento moderno e sua falta de capacidade de comunicação, um autor muito importante sobre o assunto é o arquiteto Robert Venturi. Robert Venturi foi um arquiteto considerado pai do pós-modernismo. Nasceu em 25 de junho na Filadélfia, Estados Unidos, e faleceu no dia 18 de setembro de 2018. Lançou seu primeiro livro de críticas à modernidade “Complexidade e contradição na arquitetura”, em 1966, no qual, segundo Colin (2004):

“Venturi compara a arquitetura moderna com aquela do renascimento, do barroco e do ecletismo, deixando claro que onde estas arquiteturas do passado haviam sido bem-sucedidas sob o ponto de vista da relevância cultural, na construção de objetos ricos em significado e psicologicamente acolhedores, a arquitetura moderna havia falhado.”

Venturi defendia a linguagem visual na arquitetura, elementos que comunicassem e aproximassem a arquitetura do usuário. Montaner, em seus capítulos sobre Venturi, diz que (2001, p. 153):

“De fato, são dois tipos de fontes fundamentais que estruturam sua proposta arquitetônica para a segunda metade do século XX: por um lado, as tradições elitistas e clássicas da arquitetura, em especial o maneirismo, o barroco e o rococó; e por outro, a admiração pela arquitetura popular, ou seja, o vernáculo comercial do mundo contemporâneo.”

Venturi critica a simplificação defendida pelo movimento moderno, a famosa frase “*less is more*” (menos é mais) de Mies van der Rohe é rebatida por Venturi com “*less is bore*” (menos é chato). Em “Complexidade E Contradição em Arquitetura”, Venturi (1995) afirma:

“Sou mais pela riqueza de significado do que pela clareza de significado; pela função implícita, tanto quanto pela função explícita. Prefiro ‘tanto...como’ a ‘ou... ou’, preto e branco, e às vezes cinza, a ou preto ou branco. Uma arquitetura válida evoca muitos níveis de significado e combinações de enfoques: o espaço arquitetônico e seus elementos tornam-se legíveis e viáveis de muitas maneiras ao mesmo tempo.”

Em 1972, Venturi lançou seu segundo livro “*Learning from Las Vegas*” (Aprendendo com Las Vegas). Este foi bastante criticado, até mesmo pelos arquitetos

da época. Nele, Venturi retoma a maneira de produzir arquitetura dos arquitetos renascentistas, barrocos, ecléticos e maneiristas (COLIN, 2004). Mas, apesar de todas as críticas, este livro é um marco na arquitetura pós-moderna e traz os importantes conceitos do “Pato”, que critica a forma seguindo a função, ou seja, o funcionalismo moderno, e do “Galpão Decorado” (ou “abrigo fechado”) defendido por Venturi. Segundo Colin (2004):

“A arquitetura dos grandes cassinos de Las Vegas se constitui de um simples abrigo fechado (a cobertura decorada, como classifica Venturi) com elementos simbólicos a ele aplicados, tal como os palazzos renascentistas, que possuíam todos a mesma forma volumétrica [...], com compartimentos colocados em seqüência, e se diferenciavam pelo tratamento mural – a rusticação, as ordens, etc. A forma mural, portanto, prevalece sobre a forma volumétrica e “os sistemas de espaço e estrutura estão servindo diretamente ao programa, e o ornamento é aplicado independentemente deles”. Na arquitetura moderna, ao contrário, a inibição ao uso de ornamento aplicado fez os arquitetos trabalharem mais com o volume e “os sistemas arquitetônicos de espaço, estrutura e programa são distorcidos por uma dominante forma simbólica”. É o “edifício-escultura” (edifício pato, na bem humorada classificação de Venturi)[...]” (apud VENTURI, 1972, p. 64)

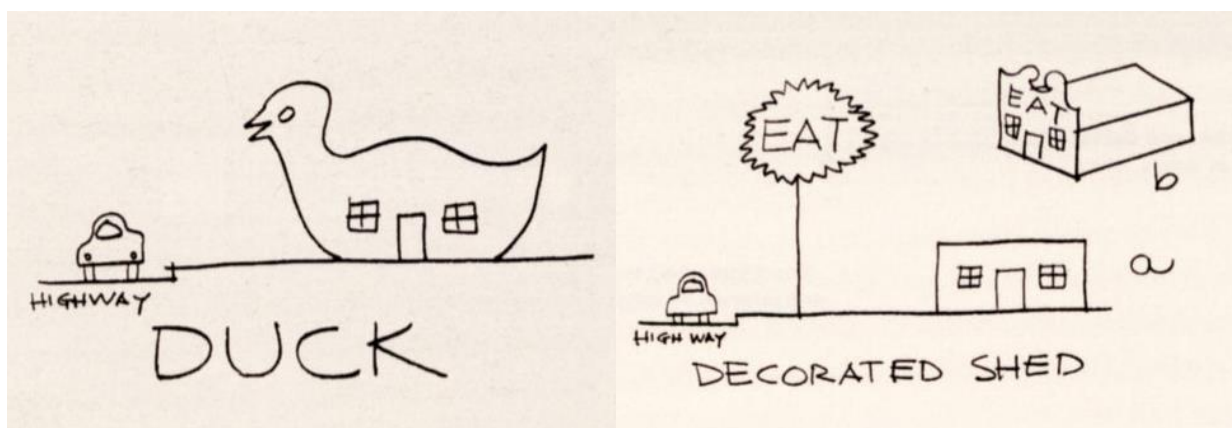


Figura 8: Croqui de Venturi sobre o “Pato” (Duck) e o “Galpão decorado” (decorated shed)

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/903399/robert-venturi-e-as-complexidades-e-contradicoes-que-transformaram-o-mundo-da-arquitetura>, alterada pela autora, acessado em 28/01/2019

Assim, em seus livros Venturi criticava o racionalismo moderno e a falta de ornamento dos edifícios, que deixavam assim de lado a identidade local. Ele defendia a funcionalidade, porém, havendo identidade. Não era a sociedade que deveria se adequar à arquitetura, e sim, a arquitetura que deveria se adequar à sociedade.

No final dos anos setenta, Venturi atualiza sua ideia de “galpão decorado” e surge com a nova proposta da arquitetura epidérmica, também chamada de arquitetura do aplique. Nela, Venturi defende que o que caracteriza cada edifício é sua ornamentação externa, sua epiderme, é ela que comunica com o usuário e traz valor ao edifício, através do tratamento óptico (MONTANER, 2001, p. 162). Segundo Montaner (2001, p. 162), Venturi defende o trabalho de aplicação de desenhos em móveis e em edifícios nas suas superfícies.

Um dos edifícios em que Venturi propôs este tipo de tratamento epidérmico foi o Salão de Exposições de produtos Best, em Oxford Valley, em 1977. O tratamento dado por Venturi ao edifício é feito em formatos de flores enormes, vermelhas e brancas, com um fundo verde claro. O letreiro com o nome “BEST” se destaca em meio às flores brancas e o fundo verde, através do contraste de cores e apelo das letras saltando da fachada. Segundo Montaner (2001, p. 162), “ Os armazéns se assemelham a um pacote de presente, assim Venturi nos recorda que nestes armazéns podemos comprar objetos.”



Figura 9: Salão de Exposições de produtos Best, com fachada tratada segundo a arquitetura do aplique de Robert Venturi

Fonte: <http://cycle-space.com/vision-for-a-bicycle-utopia-part-1/best-langhorne-pa/>, Acessado em 28/01/2019

“Ao defender a idéia de aplique, Venturi insiste que o mais agradável e gratificante das formas é seu caráter convencional e seu tratamento superficial. A utilização da idéia da arquitetura do aplique é outra tentativa para superar a absurda separação entre a arte aplicada ou comercial que configura nossa vida cotidiana e a cultura de elite.” (MONTANER, 2001, p. 162)

Após seu trabalho escrito, seus edifícios da época são a primeira manifestação edificada do pós-modernismo (COLIN, 2004). Sendo a favor do ornamento e defendendo o “galpão decorado” (que foi revisado e se transformou na arquitetura do aplique), Venturi é influenciado pela *pop-art*, com a mescla da alta cultura com a cultura de massa. É com a junção destes elementos que surge, em conjunto com sua esposa e arquiteta, Denise Scott-Brown, um edifício para o Corpo de Bombeiros no *Walt Disney World*.

“O pequeno edifício do corpo de bombeiros de Robert Venturi e Denise Scott-Brown pega a cultura popular e a transforma em arquitetura de qualidade: é revestido com enormes tijolos vermelhos (na verdade, painéis de porcelana) e pintado com manchas de Dálmatas” (DUNLOP, 1996, p. 15, tradução da autora).



Figura 10: Corpo de Bombeiros no Walt Disney World, obra de Robert Venturi e Denise Scott-Brown

Fonte: Google imagens, acessado em 02/07/2018

Foi com o pós-modernismo que muitos arquitetos perceberam a importância da arquitetura comunicativa e também voltada para o lazer, uma arquitetura desprendida dos fundamentos da modernidade e com a liberdade de criar, brincar com ornamentos e com a arquitetura popular. Como disse Venturi “Arquitetura não

deve ser esotérica... mas deve dar a oportunidade de ter várias interpretações e funcionar para todos os tipos de pessoas. E além disso, nós gostamos de fazer uma arquitetura que as crianças gostam. ” (DUNLOP, 1996, p. 23, tradução da autora). Esta corrente do pós-modernismo leva, então, a uma arquitetura que se desenvolve na fachada, na epiderme do edifício, na maquiagem, no que é captado pela visão do usuário e que permite transmitir o máximo de sensações e referências (MONTANER, 2001, p. 165).

3. OS PARQUES TEMÁTICOS DA METADE DO SÉCULO XX

Neste capítulo serão trazidos casos correlatos de parques que são considerados parques temáticos, trazendo alguns exemplos do século XX. Segundo Ashton (1999), parque temático é um parque que se baseia num tema específico, ilustrado por personagem(s), localizado(s) geralmente em áreas extensas que permitam uma ampla abordagem do tema escolhido, instalação de brinquedos de alta tecnologia e de uma boa infraestrutura para atividades complementares. Parques temáticos são espaços de lazer onde estão distintas atrações criadas a partir de um tema concreto como inspiração ou pano de fundo, presentes em todos os equipamentos, desenhos, arquitetura ou gastronomia.

Sendo assim, parques temáticos são também parques de diversão, mas não necessariamente parques de diversão são parques temáticos, pois nem todos os parques de diversão possuem um tema específico ou boa infraestrutura e brinquedos de alta tecnologia, como é o caso dos parques da Disney. Segundo MCGUIRE (s.d.; *apud* ORIGUELA; SILVA, 2015):

“Parques temáticos são os espaços onde os visitantes são capazes de formar as interpretações em seu entorno e participar de um processo ritual de estar entre o mundo comum e o mundo da fantasia. A dinâmica sensorial pode ser agressiva construída por arquitetos e designers desses espaços, mas, no fim, são os visitantes que formam as suas próprias interpretações sobre as sensações e suas estruturas cognitivas e emocionais.”

Para falarmos dos parques do século XX, devemos primeiramente saber como surgiram os parques temáticos, recorrendo à história dos parques urbanos. Suas raízes vêm desde a Europa medieval (1400-1500), quando jardins meticulosamente trabalhados começaram a aparecer nos arredores das grandes cidades (ASHTON, 1999, p. 69). Em meados do século XVI, surgiram os mais antigos parques de diversão na Europa, chamados de jardim dos prazeres, que além das árvores e flores, apresentavam a oferta de entretenimento com fogos de artifício, danças públicas, músicas e jogos como dama e xadrez e algumas atrações como carrossel, balanços e outros brinquedos para crianças e adultos (ORIGUELA; SILVA, 2015, p. 337; ASHTON, 1999, p. 69).

Com a Revolução industrial, novos materiais e tecnologias surgiram a favor dos parques de diversão, possibilitando a construção e melhoria dos brinquedos,

ampliando a gama de possibilidades e assim também de formas de entretenimento. Porém, diferentemente dos parques de diversões convencionais, os parques temáticos buscam abranger seu público, sendo alvo não somente as crianças, mas também os adultos. Os pais e mães que levam seus filhos aos parques também procuram lazer para si nestas horas vagas, não apenas comodidade ao esperar as crianças se divertirem. Segundo Miranda et al. (2001, p. 31):

“As reivindicações de uso do tempo livre com atividades prazerosas e gratificantes, com atividades de lazer, vêm sendo demandadas por todas as faixas etárias, de todas as condições sociais. Os pais não se contentam mais em levar o filho para passear, para brincar – querem passear e brincar eles também. Isso se estende aos avós, aos tios, aos primos, aos irmãos mais velhos, e habitualmente transforma o fim de semana e as férias num complicado quebra-cabeça de interesses e preferências diferentes e antagônicas [...]. Neste caso, somente os grandes complexos como [...] parques temáticos podem proporcionar, ao mesmo tempo, condições de uso tanto de crianças quanto de adultos, seja em atividades conjuntas, seja separadamente.”

Foi pensando nisso que Walt Disney teve a ideia de criar o primeiro parque temático de uma rede mundial: a Disneylândia.

3.1 DISNEYLÂNDIA, CALIFORNIA

Inaugurada no dia 17 de julho de 1955 em Anaheim, na Califórnia - EUA (Estados Unidos da América), a Disneylândia foi, e é, um marco na história do entretenimento em que Walt Disney, como cita ASHTON (1999, p. 69) “nos traz a denominação, na ampliação de parques de diversão, até então desconhecidos”. Unindo lazer, diversão, lojas e alimentação em uma só área, todas seguindo os temas inseridos no parque, Walt Disney dá início a era dos parques temáticos de uma forma única, que passaria a ser mundialmente conhecida.

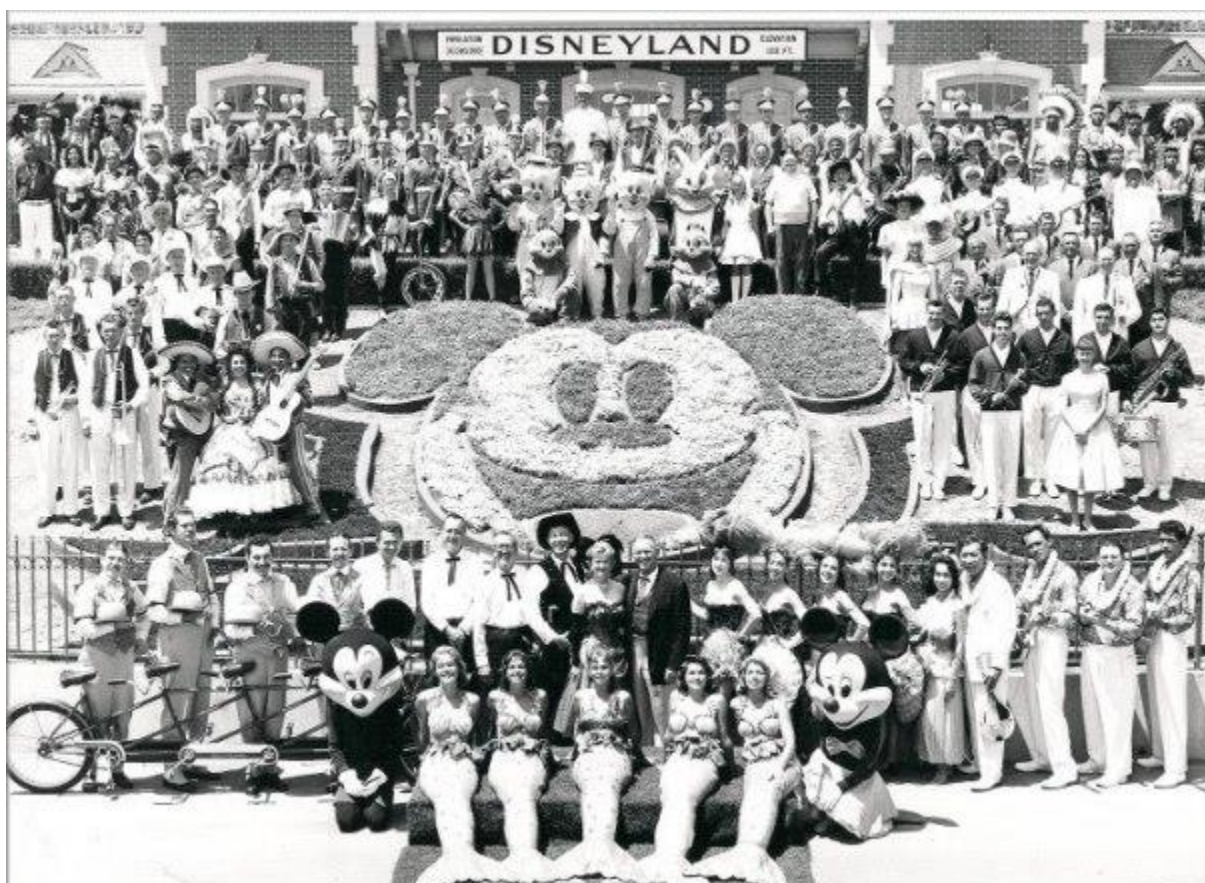


Figura 11: Abertura da Disneylândia em Anaheim, Califórnia, 1955

Fonte: Google imagens, acessado em 02/07/2018

Inicialmente, a ideia de Walt Disney era de construir a Disneylândia em Burbank (EUA), do outro lado da rua dos estúdios da Disney na cidade. Ainda podemos encontrar desenhos que mostram que esta ideia inicial foi concebida de uma forma muito mais clássica de parques, remetendo mais à parques urbanos, que a posta em prática em Anaheim, mas mesmo assim, já incluía uma ferrovia e uma cachoeira cantante, uma prévia das futuras invenções que viriam a existir nos parques

construídos de fato (DUNLOP, 1996). De acordo com Dunlop (1996, p. 27, tradução da autora):

“Os colegas de Disney recordam-se de vê-lo andando no terreno aberto, medindo-o com passos, ficando parado em silêncio em meio às ervas daninhas, tentando imaginar seu parque. Porém, suas ideias logo ficaram maiores que o terreno. Hoje, o novo Edifício de Animação da Disney ocupa o canto nordeste da ilha, que agora é delimitada pela Avenida Ventura.”

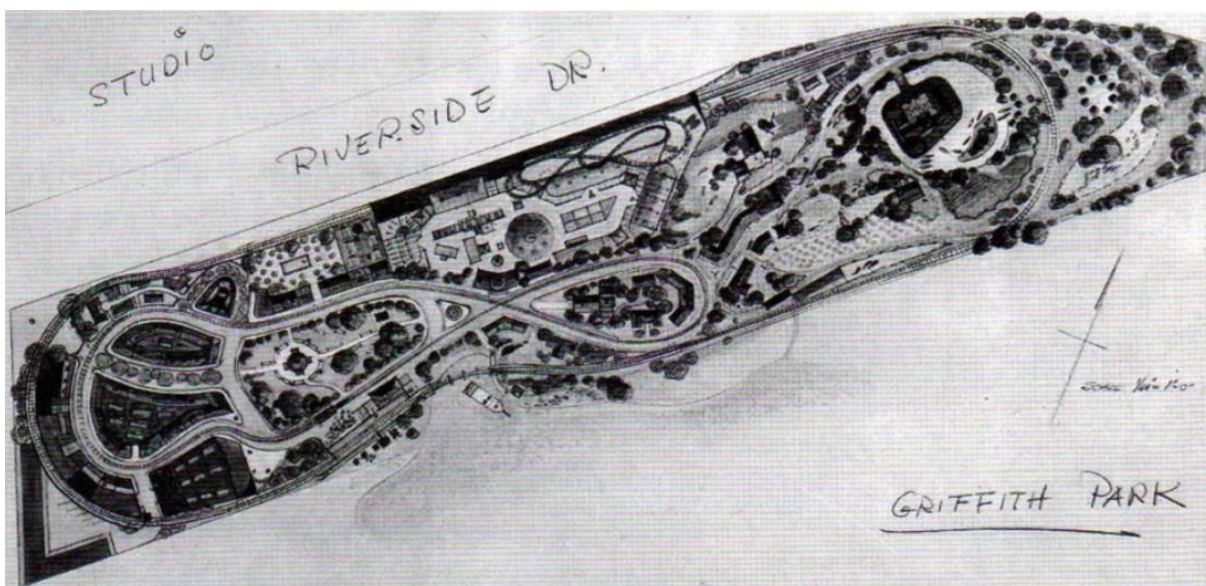


Figura 12: Croqui da ideia inicial do parque em Burbank

Fonte: “Building a Dream: The Art of Disney Architecture”

Com planos maiores, logo se fez necessário procurar por um terreno maior. Então, no verão de 1953, Disney contratou o Instituto de Pesquisa de Stanford para ajudá-lo a achar um terreno onde pudesse construir seu parque, e, foi aí que ele comprou um terreno com 160 acres (aproximadamente 64,75 hectares), onde havia plantações de laranjeiras. O terreno se situava em Anaheim, Califórnia, e um dos fatores que ajudaram a definir sua escolha seria a construção da via expressa Santa Ana, que já estava em planejamento e ligaria Los Angeles com Burbank e Anaheim (DUNLOP, 1996).

Para conseguir financiar a construção do parque, Disney precisava de um desenho, da ideia que ele tinha em sua cabeça de como seria a Disneylândia. Precisava de alguém que conseguisse traduzir em forma de desenho tudo o que havia na sua fértil imaginação. Foi então, que numa manhã de setembro de 1953 (DUNLOP, 1996), Disney fez uma ligação para o artista e animador Herb Ryman, convocando-o

para o estúdio e contando sobre seus planos de fazer um parque de 17 milhões de dólares. “Então, eu fiquei empolgado. ‘Meu deus, eu também gostaria de ver isso’ eu disse. E ele disse, ‘Você vai fazer isso’” disse Ryman (DUNLOP, 1996, p. 29, tradução da autora).

O grande desafio de Ryman não estava apenas em fazer o desenho do parque, mas também em fazê-lo naquele mesmo fim de semana, pois Roy Disney (irmão de Walt Disney) teria que levá-lo logo em seguida para Nova York para tentar fechar a negociação. Trabalhando incansavelmente durante todo o fim de semana ao lado de Walt Disney, Ryman conseguiu traduzir em um desenho o que seria uma representação bastante fiel do parque que viria a ser construído.

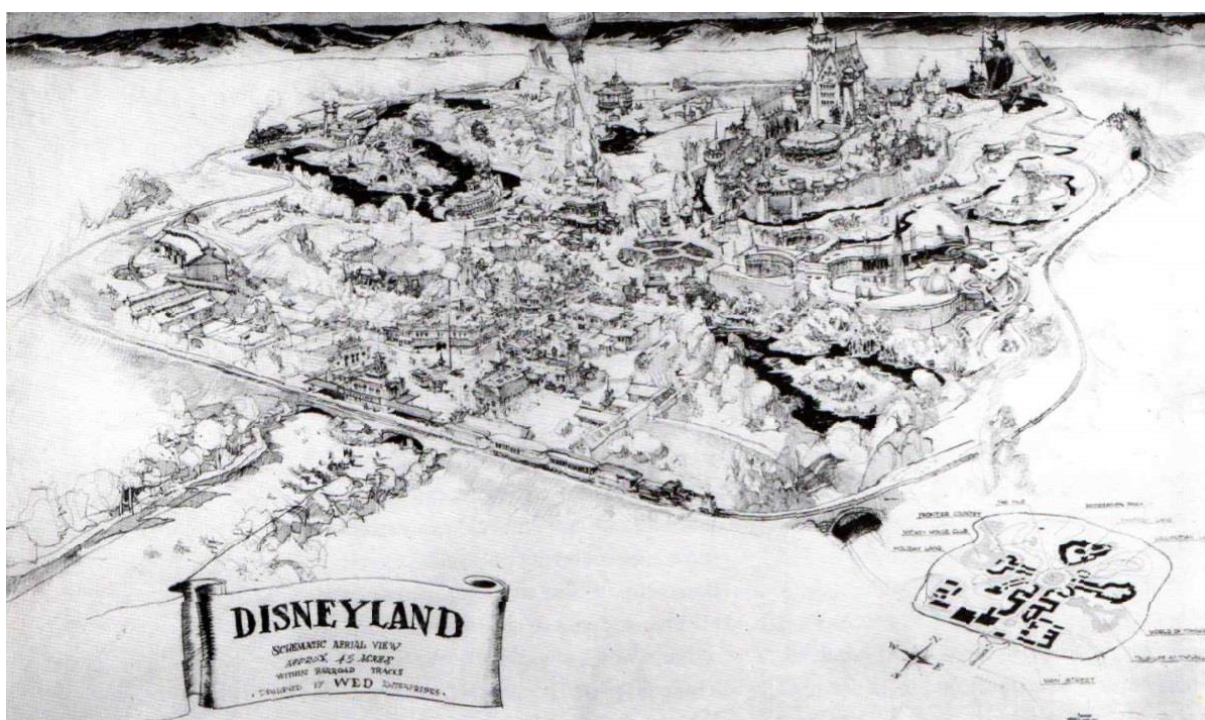


Figura 13: Desenho feito por Herb Ryman que foi utilizado para conseguir o financiamento da Disneylândia.

Fonte: “Building a Dream: The Art of Disney Architecture”

Com isso, Walt e seu irmão conseguiram fechar o financiamento do parque, dando início aos trabalhos do grupo de arquitetos, designers e engenheiros, denominado até hoje de *Imagineering Division*. (DUNLOP, 1996). O núcleo de *Imagineers* (como são chamados os participantes do grupo de *Imagineering Division*) foi formado para a construção da Disneylândia. A maioria dos componentes do grupo vieram da própria Produtora Walt Disney, arquitetos e designers que trabalharam nas

produções dos filmes até então feitos, mas havia alguns específicos que não faziam parte e que foram chamados por Disney, pois para esse trabalho, Walt precisava de pessoas que conseguissem visualizar os filmes e desenhos como cenário construído, que conseguissem transformar em concreto o que antes era apenas imaginação. Então, com o financiamento garantido, o terreno escolhido e a equipe de *Imagineers* formada, iniciou-se a construção da Disneylândia em 1954 (DUNLOP, 1996).

Construída em apenas um ano, a Disneylândia foi, inicialmente, dividida em 5 setores: *Main Street* (rua principal), *Frontierland* (terra da fronteira), *Adventureland* (terra da aventura), *Fantasyland* (terra da fantasia) e *Tomorrowland* ou *Land of Tomorrow* (terra do amanhã), como ainda podíamos ver sendo chamada nos desenhos iniciais.

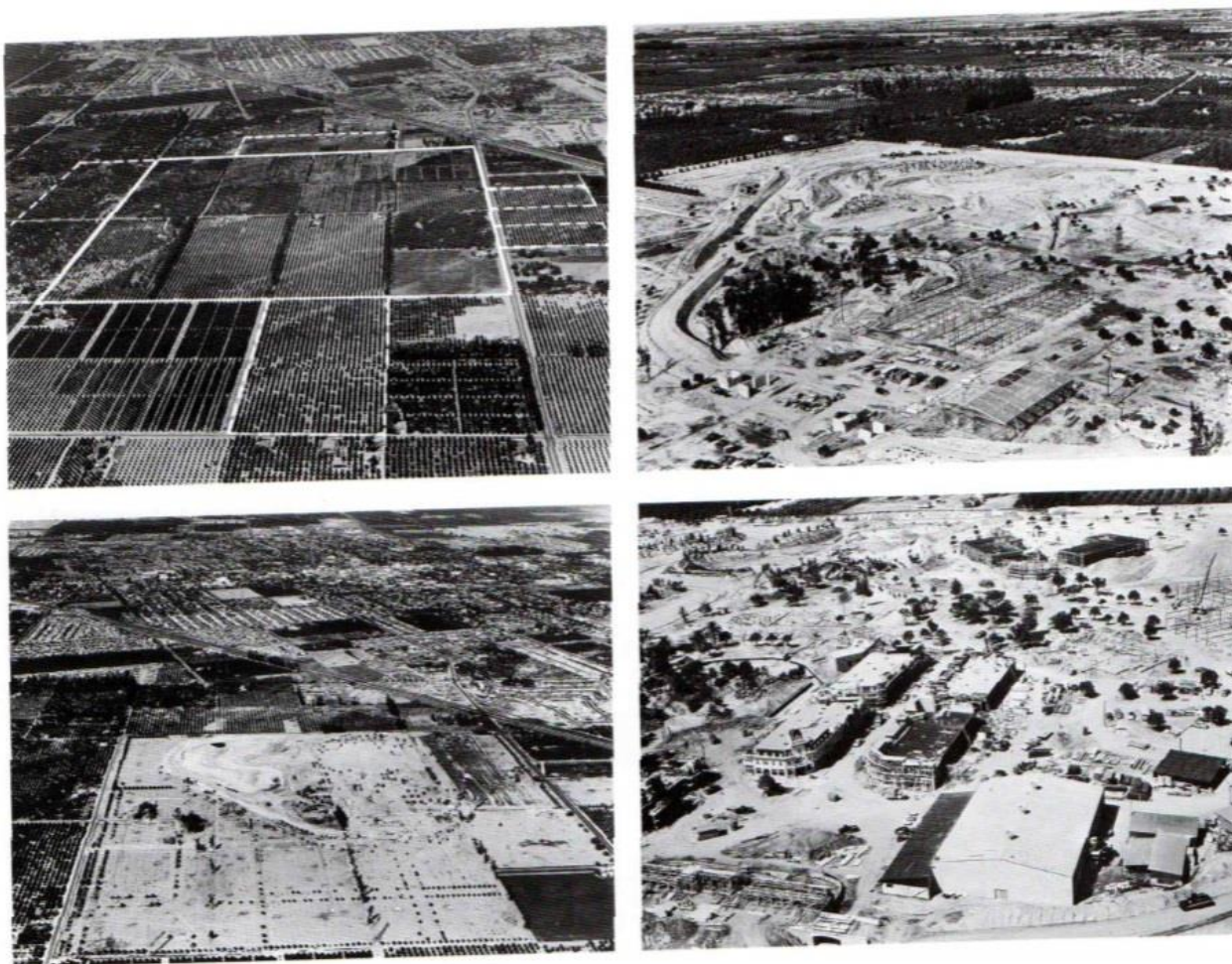


Figura 14: terreno escolhido para a construção da Disneylândia e imagens durante a construção do parque de 1954 a 1955

Fonte: "Building a Dream: The Art of Disney Architecture"

A entrada do parque se dá através do edifício da estação ferroviária. Walt queria que ali as pessoas se sentissem chegando em uma nova cidade, em outro mundo, portanto para isso, nada melhor que chegar em uma estação de trem, já

iniciando a despertar sentimentos no usuário. Ao adentrar, as pessoas são conduzidas pela *Main Street* (rua principal). A ideia desta era basicamente replicar a imagem que Walt Disney tinha de sua cidade, Marceline, no Missouri, (com alguns toques mais atuais) e por isso, as construções ali encontradas remetem a pequenas antigas cidades. Ao lembrar as construções de sua cidade, Walt Disney utiliza símbolos e ícones nas edificações, que remetem ao usuário a conexão com cidades interioranas. Ao longo dela podem ser encontradas uma ópera, uma prefeitura, um banco e um corpo de bombeiros (DUNLOP, 1996).

Ao fim da *Main Street*, existe um ponto central, uma pequena praça, de onde saem caminhos para os outros 4 setores do parque. Em frente, está a *Fantasyland*, que inicia com o foco central do parque: o castelo da Bela Adormecida, filme que estava em execução quando o parque foi inaugurado e somente foi lançado em 1959. À esquerda, estão a *Frontierland* e a *Adventureland*, que são as áreas que remetem ao passado através de temas de filmes e desenhos. Por fim, à direita, está a *Tomorrowland*, a área que trazia as ideias que Walt Disney tinha sobre um futuro divertido e cheio de invenções.



Figura 15: Disneylândia pronta em 1955.

Fonte: "Building a Dream: The Art of Disney Architecture"

Um aspecto importante da Disneylândia é que ela é voltada para os pedestres. Mesmo havendo trilhos e transportes puxados por cavalos, o principal alvo do parque é o pedestre, em uma época em que o carro era o principal foco das crescentes e grandes cidades. Com isso, os visitantes da *Main Street* levam de volta para casa a inabalável convicção de que suas próprias ruas principais deveriam ser salvas dos automóveis, dos shoppings e dos horrores das requalificações que as estavam destruindo em todo lugar. Assim, Walt Disney teve sua influência no despertar dos cidadãos para conservar suas cidades (DUNLOP, 1996).

Disney queria que o parque tocasse as pessoas, que tudo fosse construído de forma a fazer com que tudo ficasse claro e que fosse observado exatamente da forma que ele havia imaginado que deveria ser. Para isso acontecer, tudo era construído em certas escalas e através de perspectivas forçadas para que tudo parecesse certo, maior ou menor do que o que realmente seria. Segundo Dunlop (1996, p. 29, tradução da autora):

“Walt queria que todos os detalhes estivessem corretos,” disse Hench. ‘No que isso resultou foi uma alfabetização visual.’ Ele odiava encontrar empregados com fantasias erradas para o tempo ou lugar, assim como odiava estragar ilusões com automóveis ou outros apetrechos atualizados.”

Um exemplo disso é a relação entre as edificações da *Main Street* e o castelo. Logo na entrada da rua, as edificações são maiores, e ao passo que se aproxima do castelo, o pé direito e a quantidade de pavimentos superiores (que já são de pés direitos menores que os pavimentos térreos desde o princípio) diminuem, para dar a impressão de que o castelo é maior do que o que realmente é, já que eles não iriam construir um castelo em escala real. “Perspectiva forçada e de outras formas, é a chave para o design da Disneylândia”, afirma Dunlop (1996, p. 37, tradução da autora).

Como Disney queria que os visitantes do parque se sentissem em outro mundo enquanto estivessem lá, outro ponto no qual ele era bastante rígido era que tudo estivesse sempre limpo e parecendo novo. De acordo com Dunlop (1996, p. 37, tradução da autora) “tudo deveria parecer recém pintado e limpo, até áreas que aludiam a tempos ou lugares em que isso não era autêntico [...]”. Disney era tão detalhista que até para próprios visitantes dos parques ele impôs regras, como, não poder andar descalço ou sem camisa, para que isso não entrasse em confronto com

os ambientes dos parques em que isso não faria sentido, como por exemplo, nos tempos remetentes ao passado (DUNLOP, 1996). Tudo era pensado nos mínimos detalhes e por isso, a Disneylândia foi e é um marco, além de grande exemplo para os parques temáticos que vieram a surgir depois dela.

A junção das perspectivas forçadas com jogos de escala e uma arquitetura que comunicava através de uma linguagem visual clara, a Disneylândia é um reflexo de início de mudança arquitetônica entre meados da década de 50 e a década de 60. Deixando de lado o modelo construtivo que estava sendo empregado na época, Walt Disney e o grupo de *Imagineers* buscam transmitir o máximo de sensações e despertar sentimentos aos usuários que entrariam em contato com esta arquitetura comunicativa. A *Frontierland* e a *Adventureland*, trazem signos claros do passado, que lembram as cidades retratadas em filmes de faroeste ou de aventura em meio à floresta, com suas construções em madeira, tons terrosos, e atrações que remetem aos tais filmes. A *Main Street*, retrata as cidades interioranas dos EUA, e passa essa clara mensagem através das edificações típicas de ruas principais de cidades pequenas. A *Fantasyland*, comunica através dos já famosos filmes e desenhos da Disney. E, por fim, a *Tomorrowland*, com suas ideias do que seria um futuro bastante tecnológico, faz com que o usuário sinta-se em um ambiente futurístico através de suas naves e atrações intergalácticas. Cada detalhe, em cada fachada, atração ou restaurante, é feito pensando na linguagem visual e na comunicação com o público.

montanhas russas e passeios mais amenos, além de restaurantes e lojas. A madeira nas fachadas e construções contrasta com as atrações em ferro e aço com cores vivas e tons variados, mostrando uma pluralidade, como a encontrada no pós-modernismo.



Figura 17: Foto das cabines de tickets do Knott's Berry Farm

Fonte: <https://www.dicasdocalifornia.com.br/2015/06/parque-knotts-berry-farm-na-california.html>, Acessado em 27/02/2019

3.3 EVERLAND

Localizado em Yongin, na Coreia do Sul, o *Everland* foi inaugurado em 1976, sendo o primeiro parque de diversões da Coreia. O parque era originalmente chamado de “*Yongin Jayeon Nongwon*”, e a empresa (Samsung Everland) mudou seu nome para “*Everland*” para tornar o nome mais acessível ao público internacional (ANGELICA, 2014).



Figura 18: Everland, Coreia do Sul

Fonte: <https://livingnomads.com/2017/06/best-theme-park-in-asia/everland-south-korea-one-of-the-best-amusement-parks-in-asia-7/>, Acessado em 03/03/2019

O parque é então dividido em cinco zonas temáticas: a Global Fair, área com restaurantes e lojas; a *ZooTopia*, que possui um zoológico e carro para passeio de safári para ver os animais; a *European Adventure*, uma área com restaurantes onde as construções são baseadas na arquitetura europeia, além uma montanha-russa feita de madeira; a Magic Land, área com atrações de diversão e onde fica a roda gigante, sendo todo este fragmento no tema dos contos de fadas de *Aesop*; a última área é a American Adventure, com tema baseado na história americana (TRAVEL, 2019).

O *Everland* tem uma forte comunicação visual através do paisagismo. Os visitantes se alegram ao se depararem com flores de diversas cores e tipos, arbustos e forrações formando desenhos e caminhos por onde todos sentem-se atraídos a passar. Há fragmentos e colagens de diversas culturas pelo parque, desde coreana a americana, mesclando estilos arquitetônicos nas fachadas e temas em cada área.

3.4 DISNEYLANDIA PARIS

A Disneylândia Paris (inicialmente *Euro Disney Resort*) foi inaugurada em 1992, entre a abertura do *Hollywood Studios* (1989) e do *Animal Kingdom* (1998) do *Walt Disney World*. Com o sucesso dos parques Disney nos Estados Unidos, a ideia era de expandir os parques para a Europa, iniciando com o *Disneyland Park*, baseando-se no *Magic Kingdom* (Flórida) e na Disneylândia (Califórnia), mas sem fazer exatamente igual.



Figura 19: Mapa do Disneyland Park, na Disneylândia Paris.

Fonte: file:///C:/Users/Let%C3%ADcia/Downloads/Map%20of%20Disneyland%20Park.pdf,
Acessado em 23/03/2019

Com 5 áreas temáticas bem parecidas às dos Estados Unidos, o *Disneyland Park* é como um símbolo dos EUA em meio à França: da arquitetura aos restaurantes, o parque passa para o visitante a mensagem de que este é um território americano, seja nas áreas que remetem ao passado, a um presente fantasioso ou a um futuro imaginário. Neste parque, como no *Magic Kingdom* (a ser analisado mais à frente) e na Disneylândia, seu marco é um castelo. Locado ao fim da *Main Street*, o castelo é uma releitura do castelo da Bela Adormecida, que é feito de forma mais fantasiosa. A sua base em pedras cinzas com suas torres em coberturas azuis e paredes rosadas, remetem ao castelo em Anaheim, porém, a escala aqui utilizada é muito maior. O castelo parecendo surgir em meio a rochas, com seu paisagismo em recortado como

se tivesse saído do filme, comunica diretamente com o visitante que reconhece as referências da cultura popular e atrai o olhar do observador. Ao longo de todo o parque, as cores, texturas e jogos de proporção e escala são ferramentas bastante utilizadas como ferramentas de comunicação.



Figura 20: Castelo da Bela Adormecida no Disneyland Park.

Fonte: <http://viajandopelaflorida.com.br/novidade-sobre-a-disneyland-paris-venha-conferir-com-a-gente/>, Acessado em 23/03/2019

Em 2002, foi aberto um segundo parque dentro do Resort, o *Walt Disney Studios Park*. Este é uma versão mais nova do *Hollywood Studios* (a ser analisado mais à frente), com sua arquitetura também baseada em Los Angeles, levando os visitantes a uma viagem à cidade das estrelas, porém suas atrações são mais baseadas em filmes da Disney do que em Hollywood.



Figura 21: Visão interna do Walt Disney Studios Park.

Fonte: <https://www.girlupnorth.co.uk/2015/03/disneyland-paris-walt-disney-studios.html>, Acessado em 23/03/2019

4. O CASO DO WALT DISNEY WORLD

O *Walt Disney World Resort* nasceu do grande sucesso da Disneylândia, na Califórnia. Situada em Orlando, Florida, nos Estados Unidos, o *Walt Disney World* conta hoje em dia com 4 parques temáticos e dois aquáticos, fora os hotéis, resorts, áreas de compras, lazer e esportes.



Figura 22: Mapa destacando a área do Walt Disney World e o aeroporto de Orlando.

Fonte: Google Maps, 2018, alterada pelo autor.

Após o sucesso da Disneylândia, Walt Disney se arrependeu por não ter comprado mais terras para ampliar seu parque. Então, foi pensando nisso e na ideia de fazer um resort, contendo o primeiro complexo de parques temáticos do mundo, que ele começou a procurar um novo local que fosse perfeito para colocar em prática sua ideia. Para a escolha da área, vários fatores influenciaram, como: valor do terreno, localização próxima a uma cidade grande, local com baixa incidência de furacões e terremotos, clima favorável ao longo do ano e estradas que interligassem o futuro resort às outras cidades. Considerando tudo isto, foi em 1964 que Walt decidiu construir na Flórida (DUNLOP, 1996, p. 45), que naquela época estava sendo grande alvo de compras de terrenos por preços baixos, já que grande parte destes eram plantações e pântanos.

“Depois da Califórnia, a Flórida era o outro grande destino de turistas da América, e Orlando oferecia muito mais do que Anaheim - uma tela em

branco para se pintar, além de acesso por rodovias e pouca competição de outras atrações. A praia está a uma hora de distância.” (DUNLOP, 1996, p. 45, tradução da autora)

Para, então, conseguir comprar o terreno sem que o valor fosse inflacionado ao perceberem que a compradora seria a empresa Disney, Walt resolveu fazer tudo em segredo: enviou seu advogado, com roupas normais, para comprar os terrenos aos poucos, através de 5 corporações. Foi assim que, em 18 meses, ele havia comprado 27.400 acres de terras alagadas, de pântano, ranchos e plantações por apenas 200 dólares o acre (DUNLOP, 1996, p.45).

Os planos para a construção do Walt Disney World foram então anunciados apenas meses antes da morte de Walt Disney, em 1966 (DUNLOP, 1996, p. 46). Segundo Dunlop (1996, p. 46, tradução da autora), “Ele visualizou um parque temático, um parque industrial, uma comunidade residencial, e um aeroporto, todos conectados por um sistema ferroviário de alta velocidade, com o próprio *Magic Kingdom* no fim da linha.”

Após o anuncio da construção do parque, Disney pediu ao governo da Flórida para criar um distrito de drenagem especial para toda a área do resort e suas permeações, já que a área era pantanosa e alagada, e também porque os terrenos haviam sido comprados em dois municípios diferentes (município de Orange e município de Osceola), o que fazia com que nenhum dos dois realmente chegassem com a infraestrutura adequada àquela área distante e de divisa (DUNLOP, 1996, p. 46). Foi assim que surgiu o *Reedy Creek Improvement District* (Distrito de melhorias Reedy Creek), trazendo toda a infraestrutura (de canais de drenagens a corpo de bombeiros, como a obra de Robert Venturi e sua esposa, Denise Scott-Brown) que a área necessitava para a instalação do enorme complexo que estava por vir. A partir daí, iniciou-se o *Florida Project*, em português: Projeto Flórida (NOVAIS, 2018), partindo da infraestrutura e em seguida, à construção do primeiro parque do complexo, o *Magic Kingdom*.

O *Walt Disney World* foi então inaugurado em 1 de outubro de 1971 com a abertura do *Magic Kingdom*, o *Walt Disney World* cresceu e não para de crescer até hoje. O complexo se tornou um dos destinos mais procurados quando falamos em parques temáticos. Neste trabalho, abordaremos os parques temáticos do resort e sua arquitetura comunicativa. Os parques são:

- *Magic Kingdom* (inaugurado em 1971);
- *EPCOT* (inaugurado em 1982);
- *Hollywood Studios* (antigo *Disney-MGM Studios*, inaugurado em 1989);
- *Animal Kingdom* (inaugurado em 1998).

4.1. MAGIC KINGDOM

Inaugurado em 1º de outubro de 1971, o *Magic Kingdom* foi o primeiro parque do complexo do Walt Disney World a ser construído e por isto, necessita de um maior aprofundamento, além de servir como exemplo também para o *Disneyland Park* (Paris). Bastante parecido com a Disneylândia da Califórnia, o *Magic Kingdom* se tornou o mais famoso dos parques de Orlando, com seu icônico castelo da Cinderela.



Figura 23: Abertura do Magic Kingdom em 1 de outubro de 1971

Fonte: <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2010/10/this-day-in-history-walt-disney-world-resort-officially-opens-1971/>, Acessado em 05/03/2019

Desde o planejamento de sua construção, tudo era pensado para garantir que os visitantes se sentissem em um local único, como se fossem teletransportados para outro mundo, um mundo onde tudo funciona perfeitamente e se encaixa, e, se algo aparenta não funcionar, é para mexer com as sensações dos visitantes, intencionalmente. Pensando nos serviços rotineiros que seriam necessários para manter o parque, mas que atrapalhariam na magia criada, a solução dada foi construir túneis, chamados de *Utilidors*, e toda uma área de suporte técnico e administrativo para o parque. Toda essa área técnico-administrativa se situa, na realidade, no mesmo nível do terreno, e, o parque em si, foi construído em cima disso, em um “primeiro pavimento”. É através destes túneis que circulam os funcionários quando

precisam ir de um ponto a outro, os personagens, é por onde retiram todo o lixo do parque, por onde chega o abastecimento, onde ficam salas de administração, de figurinos, cafeterias e restaurantes para os funcionários, enfim, toda a parte que não deve ser vista pelos visitantes.



Figura 24: Foto de uma área dos túneis

Fonte: <https://www.themeparktourist.com/features/20140414/17536/15-things-are-hidden-underground-disneys-magic-kingdom>, Acessado em 05/03/2019

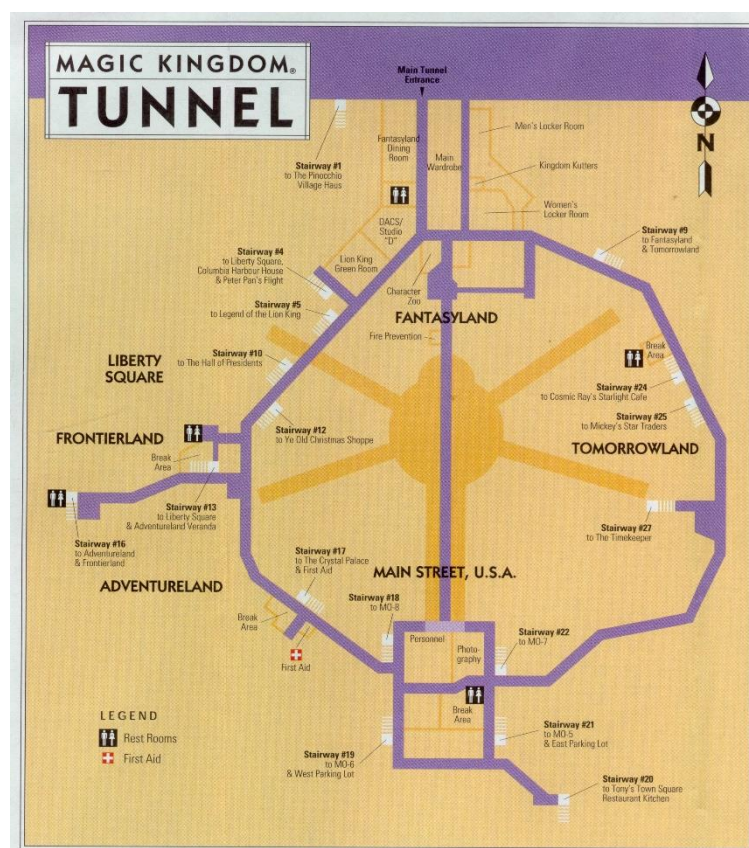


Figura 25: Mapa dos *utilidors* do Magic Kingdom

Fonte: <http://mentalfloss.com/article/67485/inside-disney-worlds-secret-tunnels>, Acessado em 05/03/2019

O parque em si é formado de várias áreas, que se unem em volta de uma praça central. O todo tem um único plano de fundo (Disney, personagens, histórias da Disney), porém, esse todo é fragmentado, assim como citava David Harvey sobre a cidade pós-moderna, e dentro dessas áreas fragmentadas, existem temas individuais, que são retratados através de signos, símbolos, ícones, imagens, sons e até mesmo cheiros. É através do despertar de todos os sentidos que esta arquitetura se comunica. O *Magic Kingdom* também atua como um caleidoscópio do ontem, do amanhã, do hoje e da imaginação, onde tudo isso acontece de forma a transportar o visitante para tempos e espaços variados, ou até, desconhecidos, assim como analogamente citava Jencks (1984, *apud* HARVEY, 2008, p. 77), que afirmava que através da tecnologia, as comunicações na época pós-moderna derrubaram as fronteiras usuais do espaço e do tempo. No caso da arquitetura do *Magic Kingdom*, o processo se faz inverso: com a derrubada destas fronteiras usuais do espaço e do tempo, a sua arquitetura se comunica com o usuário, provocando assim, uma experiência.

Assim como na Disneylândia, o *Magic Kingdom* é fragmentado em suas mesmas cinco áreas, *Main Street*, *Frontierland*, *Adventureland*, *Fantasyland* e *Tomorrowland*, além de mais uma, a *Liberty Square*.



Figura 26: Mapa do Magic Kingdom em 2019

Fonte: <https://disneyworld.disney.go.com/pt-br/destinations/magic-kingdom/>, Acessado em 05/03/2019, alterado pelo autor

MAIN STREET

Assim como na Disneylândia, a entrada do *Magic Kingdom* se dá através da estação de trem, que evoca no visitante a ideia de viagem a um novo lugar, chegando através da estação, que os leva diretamente à *Main Street*. A *Main Street* (Rua Principal), segundo Dunlop (1996, p. 117, tradução da autora) é formada por “fachadas de encenação em frente a lojas continuamente conectadas”. A ideia de Walt Disney era que os edifícios que compusessem a *Main Street*, evocassem as memórias de seus visitantes, remetendo-os às cidades interioranas dos Estados Unidos antes da Segunda Guerra Mundial, porém de uma forma mais romântica, com edificações que seriam reconhecidas como arquétipos, com fachadas de edifícios como a prefeitura, barbearia, teatro, restaurantes, padarias e confeitarias, restaurante e sorveteria do Plaza, cinema, loja de chapéu, enfim, vários símbolos marcantes das ruas principais das cidades interioranas (DUNLOP, 1996).

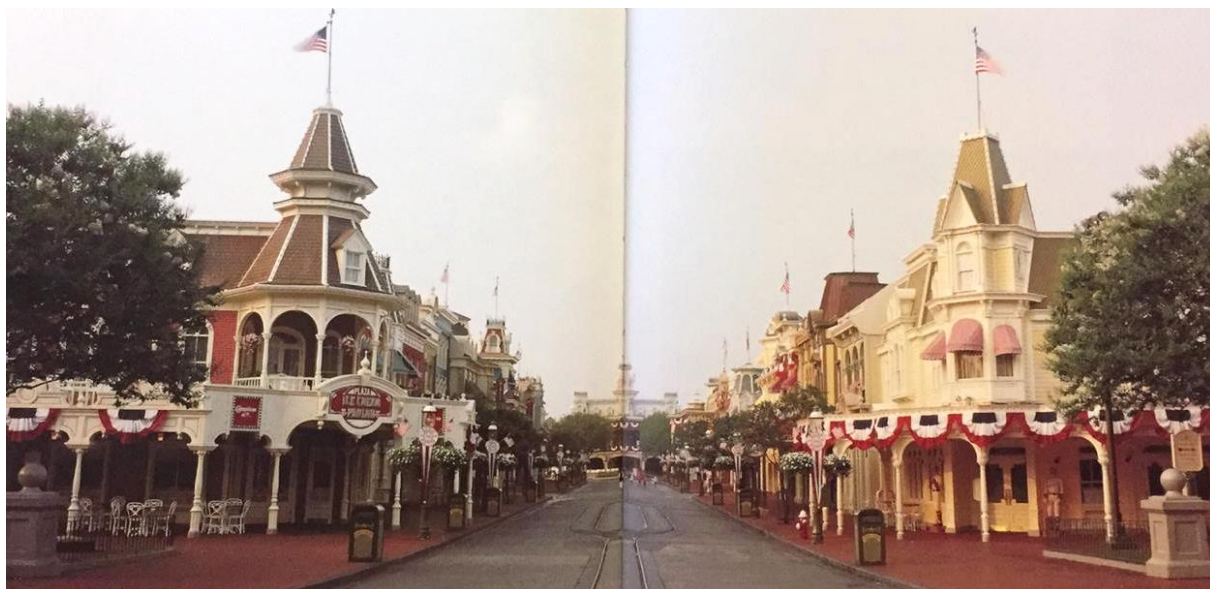


Figura 27: Main Street do Magic Kingdom, vista em direção à estação de trem (entrada).

Fonte: “Building a Dream: The Art of Disney Architecture”

As edificações então, são feitas com detalhes que fazem com que o visitante identifique aquele local como sendo autêntico, mesmo não sendo. É a ideia da arquitetura feita pelo usuário para o usuário. A *Main Street* da Disney passa uma ideia geral daquelas americanas, mas vai além de apenas replicá-las: ela é construída em cima de como as pessoas se sentem sobre as *Main Streets*, é feita em cima de uma ideia de memória, com a intenção clara de comunicar com o usuário, fazendo-o

relembrar daquela cidade onde moravam os parentes mais velhos, ou das que já vivenciou, ou até mesmo do que foi visto em filmes. Toda a sua ideia, desde os postes antigos, os letreiros com os nomes de cada edifício (cinema, teatro, prefeitura, etc.), as bandeiras dos Estados Unidos e a ideia da rua voltada para os pedestres, tudo é uma forma romantizada de comunicar claramente com o visitante, fazê-lo imergir naquela época e sentir-se parte daquela história.

Os edifícios da *Main Street* utilizam de vários recursos, tanto estéticos, quanto jogos de escala e localização, para comunicar com os visitantes, além de todos os signos, como as bandeiras dos Estados Unidos ao longo da *Main Street*, deixando claro para o usuário que aquele local remeta às cidades interioranas estadunidenses. As fachadas dos edifícios ao longo da rua, usam ferramentas de comunicação visual para fazer com que os visitantes se sintam felizes, aconchegados. Uma ferramenta importantíssima utilizada na *Main Street* é o jogo de proporção e escala, à medida que se aproxima do castelo da Cinderela. Os pavimentos térreos mantêm suas dimensões normais, enquanto que os superiores diminuem em escala (janelas, frisos, detalhes, tudo fica proporcional), para enfatizar e dar maior imponência ao castelo.



Figura 28: Fachadas de alguns edifícios da Main Street, em elevação, mostrando jogo de escalas e proporção.

Fonte: “Designing Disney’s Theme Parks – The Architecture of Reassurance”, Alterado pelo autor.

Não importa se não são pavimentos reais, o que importa é que essas fachadas se conversam, se complementam, simulam uma imagem para o observador

que, ao ver tantos detalhes e cuidados, não percebe o jogo de linguagem visual feito ali.

“Deslumbrados com a riqueza de detalhes, quem pararia para notar que a Main Street, ao mesmo tempo em que dava a aparência de um lugar com muitos prédios diferentes, cada um deles original e delicioso, cada um com cerca de vinte e dois pés de largura, na verdade consistia apenas de algumas estruturas enormes decoradas com portas (algumas falsas) colocadas a intervalos de dezoito pés?” (MARLING et al., 1998, p. 79)



Figura 29: Panorama da fachada leste da Main Street, no Magic Kingdom.

Fonte: <https://wdwmousing.com/chapter-7---magic-kingdom---main-st-usa---east-side.html>, Acessado em 09/03/2019.

As cores e tons são outras ferramentas utilizadas nesta área: todas na mesma família de tonalidade, no mesmo grau de saturação. Alguns edifícios com cores mais vibrantes como o verde, o vermelho, o amarelo e o azul, mas sempre com sua saturação diminuída. Em sua maioria, cores mais claras nas fachadas dos edifícios, contrapostas às cores mais vibrantes dos toldos e das placas das lojas, que utilizam jogos com cores opostas para fazerem seus nomes destacarem, como é possível ver no seguinte estudo de cores para a fachada deste café (figura 26).

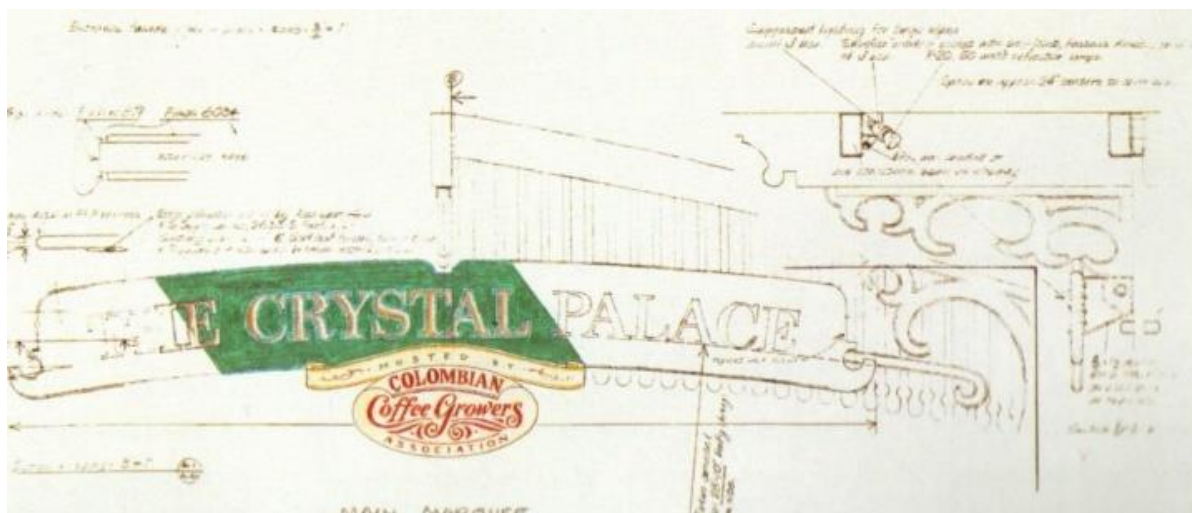


Figura 30: Estudo de cores para fachada do café.

Fonte: “Designing Disney’s Theme Parks – The Architecture of Reassurance”, Alterado pelo autor.

A arquitetura utilizada é vitoriana, com tantos detalhes que chega a ser estereotipada. Detalhes para chamar a atenção, fazer com que os visitantes cheguem perto, possam olhar cada detalhe e encontrar tamanha riqueza neles, que os fazem sentir felicidade. Fachadas a este estilo aumentam o prestígio do local, dando aos visitantes a confiança de comprarem em um local desconhecido (MARLING et al., 1998). Uma complementa a outra, tudo se conecta bem, não há conflitos de informações. A intenção é esta: como é a primeira área do parque pela qual o visitante passa, através de seus edifícios que lembram as ruas principais das cidades interioranas dos EUA da virada do século de uma forma romantizada, o que se pretende comunicar, além do resgate de memórias, é que este primeiro ambiente é um ambiente de alegria, familiar, reconfortante, onde o visitante vai submergindo naquele mundo aos poucos, para mais à frente poder começar a ver mundos completamente diferentes. Esta fragmentação, à princípio, é feita então aos poucos, a modo de acomodar quem está chegando, convidando quem passa a ficar para um café, ou ir se preparando para seguir em frente, para outros mundos.

“ ‘Você não joga pessoas dentro da quinta cena, onde eles não podem entender o que está acontecendo’ Hensch avisa. ‘Você começa com a primeira cena e percorre em frente,’ puxando junto desde pequenas coisas próximas que encantam e agradam pelas suas familiaridades realçadas em direção a coisas grandes, de formato mais esquisitos, e mais distantes.”
(MARLING et al., 1998, p. 82 e 83, tradução da autora)

ADVENTURELAND

Seguindo na direção leste após a *Main Street*, é onde está instalada a segunda área do parque: a *Adventureland*, como o próprio nome diz, a terra da aventura. Este fragmento do parque é a área mais arborizada de todo o Magic Kingdom, e isto acontece por conta dos temas nos quais o paisagismo e a arquitetura estão baseados. Diferentemente da *Main Street*, os temas da *Adventureland* não giram em torno apenas do fundo geral Disney, acrescido de outro único específico. Na *Adventureland*, há maior fragmentação e colagem, temas sobre temas, uma pluralidade digna dos ideais pós-modernistas, como afirmavam Montaner (2001) e Harvey (2008). A área baseia-se na Ásia, África e sua selva, Polinésia, Ilhas do Caribe juntamente com o tema dos Piratas do Caribe, florestas tropicais, incluindo a

Amazônia, e o mundo ficcional de Agrabah, do filme “Aladdin”, incluído somente depois, com a produção do filme.



Figura 31: Entrada da Adventureland

Fonte: <https://www.wdwinfo.com/disney-world/magic-kingdom/adventureland.htm>, Acessado em 10/03/2019

Com a mudança de temas de uma área para outra, a transição entre um e outro é sempre feita com muito cuidado. É assim que os fragmentos se sobrepõem: ao sair da *Main Street* em direção à *Adventureland*, há um aumento crescente de vegetação à medida que o visitante vai se aproximando da área de entrada, e não só essa vegetação aumenta, como a quantidade de espécies tropicais também começa a se misturar até que tomem conta por total do paisagismo existente na área. Árvores exóticas, palmeiras, arbustos, flores e bambus tropicais compõem grande parte do paisagismo, que se encaixa perfeitamente com os sons tropicais e músicas africanas, além das vastas tipologias arquitetônicas que se sobrepõem, com elementos e formatos variados das arquiteturas da Ásia, África, Polinésia, Caribe, Espanha, e elementos criados para agregar ao tema. Pode-se perceber que o ecletismo reina nesta área, e a comunicação é feita através da junção de todos estes fatores. Na arquitetura, percebe-se que as fachadas dos primeiros edifícios remetem um pouco

aos edifícios da *Main Street*, mas com mais toques de cores vibrantes, varandas, telhas cerâmicas e rendados nos acabamentos. A madeira também é um elemento bastante utilizado nesta área, tanto na arquitetura, quanto nas decorações com toras de madeira, remetendo à selva, floresta.



Figura 32: Primeiras edificações da Adventureland, em destaque na imagem o Sunshine Tree Terrace.

Fonte: <https://www.wdwmagic.com/dining/sunshine-tree-terrace/gallery/12mar2015-sunshine-tree-terrace-new-location.htm>, Acessado em 10/03/2019

A medida em que se adentra mais na *Adventureland*, os edifícios passam a remeter mais às arquiteturas mediterrâneas, polinésias, espanholas, asiáticas, sempre mesclando elementos, símbolos, mas se complementando, criando uma identidade própria do lugar. Além da madeira, pedras passam a ser vistas com frequência, formando bancos, canteiros e são encontradas também na paginação do piso, em formas mais espaçadas ou não. Outro ponto a ser notado ao longo dos caminhos da área, é que, a parte de floresta e selva, com arborização mais densa, encontra-se à esquerda e as construções à direita. A vegetação aqui é então utilizada como uma importante ferramenta de comunicação visual, tanto marcando uma direção para os visitantes, quanto adicionando várias texturas e tonalidades de cor, que transmitem sensação de bem-estar, além de refrescar o ambiente. Outra função

importante da vegetação aqui, é a de isolamento da área com relação às outras. Através das altas árvores, palmeiras e bambus, o visitante nesta área quase não consegue visualizar nada das áreas externas, ficando totalmente imergidos no tema local. Em meio à densa área verde, está a atração “*The Swiss Family Treehouse*”, que é a casa na árvore da família Robinson, baseada no filme “A família Robinson” de 1960 (figura 29). Esta, por ser uma atração baseada em um filme, é uma árvore artificial, construída com concreto e aço, ela possui raízes de aproximadamente 12,8 metros fincadas no solo do parque, copa de aproximadamente 27,5 metros de diâmetro revestida com 800 mil folhas de vinil em seus 600 galhos (VCHILDS, 1986, p 36). Há escadarias de madeira, detalhes, estruturas e mobiliários sempre em tons terrosos, dando a sensação para quem quer que transite por ela, de que esta é uma verdadeira casa na árvore, com uma certa bagunça deixada por uma família que realmente morou nela.



Figura 33: A casa na árvore da Família Robinson

Fonte: http://www.charactercentral.net/L431_DisneyCharacters_DisneylandParis_ParcDisneyland_LaCabanedesRobinsonSwissFamilyTreehouse.aspx, Acessado em 10/03/2019

Outra construção a ser lembrada desta área que também é baseada em um filme, situa-se mais à frente na *Adventureland*: o “Agrabah Bazaar” (figura 30), a loja de Agrabah, baseada no filme *Aladdin*. A Fachada é baseada na arquitetura e nos bazares árabes cheios de toldos, porém, a versão Disney contém cores ainda mais

vivas, com um traçado de linhas que leva o visitante de imediato às linhas dos desenhos, e no caso específico, no filme base do cenário. Toda esta diversidade é fruto de uma mudança de paradigmas, já que no movimento moderno, todas estas mesclas, pluralidades e ornamentações, não seriam admitidas.



Figura 34: Agrabah Bazaar, do filme Aladdin.

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/wallyg/35907195785>, Acessado em 10/03/2019

A partir desse ponto, começam a aparecer muitas construções em madeira com coberturas de palha seca, inspirados na Ásia e Oceania, com referências da Polinésia, Havaí e Indonésia, com imagens e estátuas Tiki, que remetem a deuses e ancestrais da Polinésia, uma mescla de culturas e símbolos visuais destas dignos de uma *pop-art*. Cada área do parque tem uma construção que é seu marco, seu ponto de referência, sempre mais alta, se destacando verticalmente na paisagem. O “*Walt Disney’s Enchanted Tiki Room*” (O espaço Tiki encantado de Walt Disney) é a construção símbolo da Adventureland (figura 31): com sua torre alta com vários níveis de cobertura de palha, que é certamente baseado em templos como o *Taman Ayun* (figura 32), em Bali, na Indonésia.



Figura 36: Walt Disney's Enchanted Tiki Room

Fonte: <http://www.keywordbasket.com/d2R3lGF0dHJhY3Rpb25zICZhbXA7IG1hcA/>, Acessado em 10/03/2019



Figura 35: Templo Taman Ayun, Bali

Fonte: https://www.tripadvisor.com.br/LocationPhotoDirectLink-g1025508-d1595129-i269645339-Taman_Ayun_Temple-Mengwi_Bali.html, Acessado em 10/03/2019

Trazendo referências da arquitetura neocolonial Espanhola, na volta a um ecletismo pós-moderno (fragmentado e diverso), a atração dos Piratas do Caribe traz fachadas em tons de amarelo, com traços de pintura envelhecida propositalmente, passando a sensação de que esta construção realmente é de uma época em que os piratas tomavam conta dos altos mares (figura 33). Reforçando ainda mais a sensação de estar em uma área pirata, logo em frente à fachada está fincado o mastro de um

navio, com uma bandeira que contém vários signos, e três dos seus mais importantes: ícone, índice e símbolo.



Figura 37: Atração “Piratas do Caribe”

Fonte: <http://yousense.info/3232/22-magical-broome-attractions-you-need-to-see-great.html>, Acessado em 10/03/2019

O nome “*Pirates of Caribbean*” (Piratas do Caribe) destacado em laranja na bandeira, faz menção direta ao nome do filme, no qual a atração é baseada. Os buracos contidos na bandeira, faz os visitantes imaginarem que ali se travou uma batalha de canhões, e que certamente é um território pirata. A bandeira em si age então como símbolo do famoso filme. Todas estas formas de comunicação visual que remetem aos piratas, são ainda mais enfatizadas através de um esqueleto no topo do mastro, como se tivesse saído diretamente do filme, fazendo com que os visitantes se sintam convidados à atração, e assim, a fazerem parte do filme, neste momento.



Figura 38: Esqueleto no topo do mastro.

Fonte: <http://www.disneydining.com/pirates-caribbean-yo-ho-yo-pirates-life/pirate-skeleton-in-crows-nest-entrance-to-pirates-of-the-caribbean-magic-kingdom-walt-disney-world/>, Acessado em 11/03/2019

FRONTIERLAND

Ao sair da área pirata da Adventureland, adentra-se no próximo fragmento do parque: a *Frontierland*. Assim como o nome diz, a *Frontierland* é a Terra da Fronteira, e faz fronteira com a *Adventureland* e com a *Liberty Square*, a ser vista em seguida. A transição feita entre a *Adventureland* e a *Frontierland* é, mais uma vez, algo a ser notado. Ao sair da *Adventureland*, ainda pode ser encontrada uma atração interativa pirata (*Pirates Adventure*, figura 35) que pertence a ela, logo após o marco da fronteira entre as duas áreas. O modelo da construção desta atração já se faz de forma parecida com a próxima e primeira construção de fato pertencente à *Frontierland*, uma lanchonete (*Golden Oak Outpost*, figura 36) quase que nas mesmas dimensões que a outra, porém já abordando o tema da sua área, que é o velho centro-oeste americano.



Figura 40: Pirates Adventure (Adventureland)

Fonte: <https://www.easywdw.com/easy/blog/magic-kingdom-8am-rope-drop-on-a-saturday-in-october-10717-part-2/> Acessado em 11/03/2019



Figura 39: Golden Oak Outpost (Frontierland)

Fonte: <https://wdwnt.com/restaurant/golden-oak-outpost/>, Acessado em 11/03/2019

A *Frontierland* também pode ser acessada passando pela *Liberty Square*, sendo que a transição se faz através das cores marrons das construções da *Frontierland*, a paginação do piso passa a ter apenas um tom rosado, e as músicas patriotas da *Liberty Square* deixam de ser ouvidas, dando lugar à músicas country animadas. Segundo Vchids (1986, p. 38, tradução da autora), a área da *Frontierland* é definida dentro de um período de tempo de mais ou menos oitenta anos, de 1790 a 1870. Baseada então no velho centro-oeste americano, este fragmento também conta com uma pequena cidade típica de filme, com fachadas de: sua prefeitura,

restaurantes com comidas que fazem menção à época, lavanderia, pontos de comércio, lojas de ferramentas, delegacia do xerife, entre outras menções ao velho oeste. A arquitetura da pequena cidade deixa claro para o visitante que esta área se situa em um tempo muito mais distante do que a da *Main Street*: a madeira é a principal matéria prima aqui, juntamente com pedras, além de tons terrosos em sua grande maioria, com alguns toques aqui e ali de cor. Através destas matérias primas naturais, o visitante percebe que voltou alguns séculos no tempo, e são todos os detalhes minuciosos que fazem com que este sentimento seja despertado sem sombra de dúvidas: é possível ver cata ventos, chifres de alces pendurados em paredes e em telhados, lamparinas, ferraduras, moinhos, rodas d'água, todos estes agem como signos, juntamente aos materiais e texturas das madeiras e pedras, que fazem com que as pessoas possam sentir, tocar, observar e ouvir, comunicando-se assim, com os visitantes.



Figura 42: Prefeitura da cidade com pequena lavanderia ao lado

Fonte:

<https://www.themeparktourist.com/features/20140609/18453/8-fun-finds-frontierland>, Acessado em 11/03/2019



Figura 43: Moinho na ilha de Tom Sawyer

Fonte: <https://hiveminer.com/Tags/tomsawyerisland%2Cwindmill>, Acessado em 11/03/2019

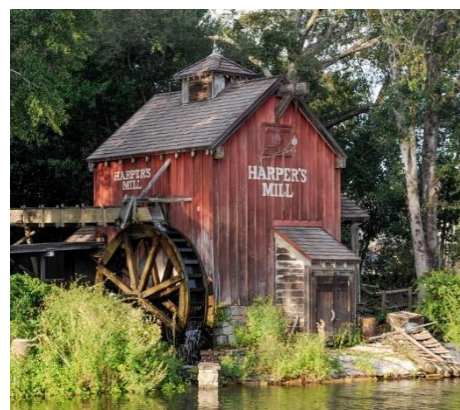


Figura 41: Roda d'água da ilha de Tom Sawyer

Fonte: <https://hiveminer.com/Tags/tomsawyerisland%2Cwindmill>, Acessado em 11/03/2019

Existem duas atrações nesta área que são construídas como montanhas: a *Splash Moutain* e a *Big Thunder Moutain Railroad*. A *Splash Moutain* é baseada no filme “A Canção do Sul” da Disney, lançado em 1946, e tem como protagonistas os personagens animados do filme (coelho, urso e raposa), além de vários outros bonecos animatrônicos ao longo de toda a atração, contando histórias ao som de músicas do longa. Inaugurada apenas em 1992, a esta acabou se tornando outro marco vertical da *Frontierland*, junto com a *Big Thunder Mountain Railroad*. No topo da montanha pode ser visto o tronco de uma árvore que parece ter sido quebrada, já que a montanha aparenta ter sofrido erosões, com rochas aparentes e pedras caindo, pedaços de terra afastados uns dos outros cobertos por grama, e pedaços de madeira que parecem tentar conter partes da terra que está se abrindo. No pé da montanha, corre um rio, por onde saem plantas espinhosas, aumentando a sensação de perigo para quem passa por fora e vê pessoas em um barco caindo no meio da montanha aberta ao meio, com espinhos embaixo. Tudo isso faz com que o visitante seja instigado pela sensação de perigo, ao mesmo tempo que as músicas alegres tocadas os convidam a entrar e descobrir de onde está vindo a música e o que há dentro da montanha. Todas as mesclas de estilos, juntamente com os personagens retirados de um filme, remetem a uma arquitetura popular e eclética, somente encontrada na pós-modernidade.



Figura 44: Splash Moutain, Frontierland

Fonte: <https://bilderbeste.com/foto/splash-mountain-fb.html>, Acessado em 11/03/2019

Enquanto que no seu exterior a comunicação se faz através de elementos que indiquem perigo, por dentro acontece o oposto: os bonecos animatrônicos cantarolando, tocando instrumentos, pescando, conversando, ao mesmo tempo que músicas animadas tocam convidando o visitante a cantar junto e participar da história ali contada, despertam todos os sentidos e trazem alegria aos que passeiam rio adentro da montanha. As várias cores alegres, vibrantes, as texturas, curvas indicando diferentes direções, placas indicando “para o lugar do riso” e todos os vários detalhes que funcionam como signos e ferramentas de comunicação, envolvem e passam a clara mensagem de que ali, a felicidade é o sentimento predominante, com um toque de adrenalina, causada pelas quedas e subidas rio adentro. A *Splash Mountain* com seus personagens animados saídos diretamente de um filme, é um claro exemplo da tecnologia a favor da comunicação e do despertar imaginário.



Figura 45: Dentro da Splash Mountain

Fonte: <https://secure.parksandresorts.wdprmedia.com/resize/mwImage/1/640/360/90/wdprmedia.disney.go.com/media/wdpro-assets/gallery/attractions/magic-kingdom/splash-mountain/splash-mountain-gallery04.jpg?07072014212534>, Acessado em 12/03/2019



Figura 46: Placas indicando o covil da raposa, o lugar do riso e a queda d'água.

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/havoc315/29714259604/>, Acessado em 12/03/2019



Figura 47: Varal de roupas do Coelho.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MLPnHxqnfUo>, alterado pelo autor, acessado em 12/03/2019

A *Big Thunder Mountain Railroad* (figura 44) foi inaugurada em 1980 e foi construída sendo o marco visual da *Frontierland*. Com tema para a época da corrida do ouro nos estados unidos, a *Big Thunder Mountain* retrata uma mina que teria sido deixada às pressas por quase todos os mineradores por ser assombrada. Segundo Pantoja Filho (2019), a *Big Thunder Mountain* é baseada no Vale do Monumento (figura 45), em Utah, no oeste americano.



Figura 48: Big Thunder Mountain Railroad.

Fonte: <https://cdn1.parksmedia.wdprapps.disney.com/resize/mwImage/1/630/354/75/dam/wdpro-assets/parks-and-tickets/attractions/magic-kingdom/big-thunder-mountain-railroad/big-thunder-mountain-railroad-00.jpg?1551134357669>, Acessado em 12/03/2019



Figura 49: Vale do Monumento, Utah, EUA.

Fonte: <https://www.josephfiler.com/photo/utah-monument-valley-artist-point/>, Acessado em 12/03/2019

De acordo com Vchlds:

“A Big Thunder Mountain levou dez anos de planejamento e 18 meses de construção, sem mencionar as 630 toneladas de aço, 4.675 toneladas de uma “lama” especialmente formulada, e mais 9.000 galões de tinta. Aos 17 milhões, o custo da Big Thunder se igualou ao da Disneylândia em sua abertura em 1955. Mais de 300.000 foram gastos apenas em decorações autênticas. Os tons enferrujados causados por intempéries e as rochas erodidas são tão convincentes que um observador pode facilmente ser enganado a pensar que está olhando para elementos naturais que têm sido expostos à ações do tempo com sol e vento da Flórida por milhares de anos.” (VCHILDS, 1986, p. 41, tradução da autora)

A vegetação é composta por cactos e gramíneas rasteiras, o que comunica ao visitante que ele está em meio ao oeste do país, numa região seca. As construções com madeira e pintura envelhecidas, passam a mensagem de que aquele local, que já havia sido uma mina, estaria abandonado, o que apenas se reafirma com as caixas e barris quebrados espalhados pelas rochas. O esqueleto de um dinossauro aparece em meio às rochas, atuando como um signo de comunicação, despertando emoções de aventura ao fazer parecer que as mãos dos que passam em velocidade vão bater em seus ossos, além de darem a certeza de que esta área está situada no passado. Apesar de todas as placas indicando perigo pelo e que a mina haveria secado, ainda é possível encontrar um minerador relaxando em uma banheira ao longo do percurso, uma clara amostra (juntamente com todos os outros elementos) de uma arquitetura feita para se comunicar com o usuário em todos os seus detalhes.

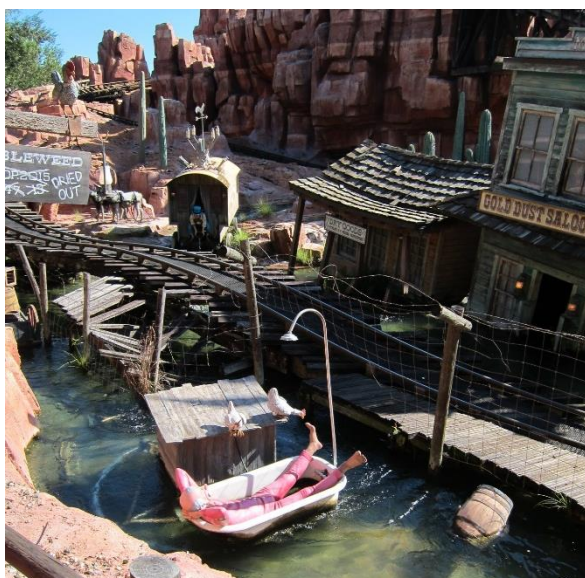


Figura 51: Cidade abandonada com minerador descansando na banheira.

Fonte: <https://floridagators80.wordpress.com/tag/big-thunder-mountain-railroad/>, Acessado em 12/03/2019



Figura 50: Caixas no chão e cactos na entrada da Big Thunder Mountain.

Fonte: <https://cdn1.parksmedia.wdprapps.disney.com/resize/mwImage/1/1920/1080/75/dam/wdpro-assets/gallery/attractions/magic-kingdom/big-thunder-mountain-railroad/big-thunder-mountain-railroad-gallery02.jpg?1550820946477>, Acessado em 12/03/2019

LIBERTY SQUARE

Em contraste com a *Frontierland*, a *Liberty Square* (Praça da Liberdade) é a área que tem como tema os Estados Unidos da época colonial até a véspera de sua independência, em 1766. Os estilos arquitetônicos coloniais encontrados variam de acordo com a época e as referências às cidades, e vão desde o design holandês da Nova Amsterdã, bem como o estilo georgiano de Williamsburg, Virginia, e o estilo federal da Filadélfia, enquanto que as construções à beira do rio têm características da Nova Inglaterra (VCHILDS, 1986, p. 46, tradução da autora). Essa área evoca o patriotismo, comunica principalmente com os estadunidenses, através de vários símbolos nacionais e história do seu próprio país. Um fato interessante é que, como na época em que a área é baseada não havia banheiros, na *Liberty Square* também não há, para se manter fiel ao tema.



Figura 52: O Hall dos Presidentes.

Fonte: <https://mouskaholic.com/2017/02/20/fun-fact-monday-presidents-day-2017/hall-of-presidents-exterior/>, Acessado em 12/03/2019

O Hall dos Presidentes é uma importante atração desta área, que apresenta ao seu público todos os presidentes dos EUA e um pouco de sua, através de bonecos

animatrônicos de cada um deles. Segundo Vchids (1986, p. 49, tradução da autora), a arquitetura do Hall dos Presidentes foi feita para lembrar a de casas onde haviam reuniões dos antigos republicanos, nas cidades de Boston e Philadelphia. Revestida por tijolos vermelhos que parecem tão novos que fazem com que o visitante creia que realmente esteja imerso naquela época, o que é reforçado pelas músicas patriotas tocadas ao fundo. A data contida na sua fachada (1787) é a data em que foi aprovada a primeira constituição dos Estados Unidos (VCHILDS, 1986, p. 49).

Um marco importante da *Liberty Square*, diferentemente de todas as outras áreas do parque, não é uma construção, e sim uma árvore. A Árvore da Liberdade é um carvalho que foi achado a 6 milhas do local do parque, e foi transplantado como símbolo à original Árvore da Liberdade estadunidense, originalmente de Boston. Foi embaixo desta árvore que cidadãos estadunidenses protestaram contra o Ato do Selo, um ano antes da independência dos EUA. A árvore situada no *Magic Kingdom* já havia mais de 100 anos quando foi transplantada e está lá desde a abertura do parque, servindo de símbolo de incentivo para o patriotismo dos cidadãos americanos.



Figura 53: Árvore da Liberdade da Liberty Square, Magic Kingdom.

Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/pin/469852173596645847/>, Acessado em 12/03/2019

Uma famosa atração da *Liberty Square*, que se situa em um ponto um pouco mais alto de uma colina, é a Mansão Assombrada. Com lápides e bustos interativos desde sua fila, música de fundo que remete aos filmes de terror, um jardim com árvores específicas para dar um ar mais assustador, a Mansão Assombrada, se faz mais assustadora por fora que durante o passeio da atração em si. Isso só é possível graças à arquitetura e o urbanismo comunicativo da arquitetura, assim como defendia Venturi. A mansão com seus tijolos avermelhados e acabamento em pedras, ambos escurecidos, passam uma noção de terem envelhecido com o tempo, e de ter sido abandonada.



Figura 54: Fachada da Mansão Assombrada

Fonte: <https://mouzekateerz5.wordpress.com/2012/04/13/on-friday-the-13th-head-on-over-to-disney-worlds-haunted-mansion/>, Acessado em 12/03/2019

Ao adentrar, os visitantes são encaminhados para uma sala que se fecha e seu pé direito começa a aumentar, com a mansão fazendo ruídos. O narrador, que conversa com os visitantes, faz a estes uma interessante pergunta “estaria este cômodo se esticando, ou seria apenas sua imaginação?”. Apesar de o cômodo realmente aumentar de pé direito, há ferramentas visuais que fazem a percepção do usuário ser realçada: papéis de parede com linhas horizontais ajudam a alongar as

paredes, ao mesmo tempo que os quadros são todos verticais e vão também aumentando de tamanho, com a iluminação voltada apenas para estas áreas de destaque. Por dentro de toda a mansão também há sempre muita poeira e teias de aranha em todos os cantos, símbolos conhecidos de filmes de terror e casas mal-assombradas, assim como os vários fantasmas vistos ao longo do passeio. Os jogos que lembrem a temática, com cores arroxeadas ou azuladas, complementam a sensação de estarem em um ambiente macabro, ao som de correntes arrastando, fantasmas murmurando e gritos de terror.

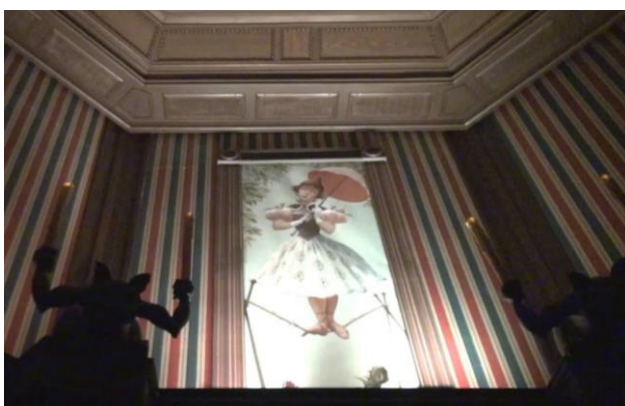


Figura 55: Cômulo se esticando com linhas verticais.

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=B5yRS_UI1Sc/, Acessado em 12/03/2019



Figura 56: Lápides no jardim da Mansão Assombrada

Fonte: https://aminoapps.com/c/disney/page/blog/haunted-mansion-grounds/j08g_V8PTKuJ6kp1e65L821n5JQxY00v0rr, Acessado em 12/03/2019



Figura 57: Área interna da Mansão assombrada cheia de poeira e teias de aranha.

Fonte: <https://www.grunge.com/9400/really-weird-things-happened-people-disney-world/>, Acessado em 12/03/2019

FANTASYLAND

A área com mais atrações dentre as 6 do *Magic Kingdom*, é a *Fantasyland*. Mundialmente conhecida pelo seu marco principal, o castelo da Cinderela, a *Fantasyland* é a Terra da Fantasia, local todo inspirado em famosos filmes da Disney, desde seu primeiro longa-metragem, a Branca de Neve e os Sete Anões (1937), até filmes mais novos como “Enrolados” (2010) e Valente (2012). A área faz fronteira com a *Liberty Square* e com a *Tomorrowland*, que será vista logo mais.



Figura 58: Vista do lado oeste do castelo, com o rio passando por ele.

Fonte: <https://www.thetimethespace.com/cinderella-castle-reverse-sunset/>, Acessado em 14/03/2019

A entrada principal da *Fantasyland* se dá através do castelo da Cinderela. Famoso mundialmente, este marco transformou-se em um ícone do marketing da Disney, que muitas vezes apenas com sua silhueta, já é reconhecido, funcionando então como um signo da Disney. Muito maior que o castelo da Bela Adormecida na Disneylândia (Califórnia), o castelo da Cinderela é referenciado em cima de vários castelos diferentes da Europa, principalmente da França. Com suas janelas góticas e

acabamentos barrocos dourados nas pontas das torres, o castelo da Cinderela é cheio de detalhes em todos os ângulos e também utiliza como ferramenta de comunicação visual o jogo de escala e proporção, com a perspectiva forçada. A mescla de estilos a fim de criar uma arquitetura da fantasia é uma corrente apenas encontrada na arquitetura pós-moderna e sua intenção de comunicação com o usuário.

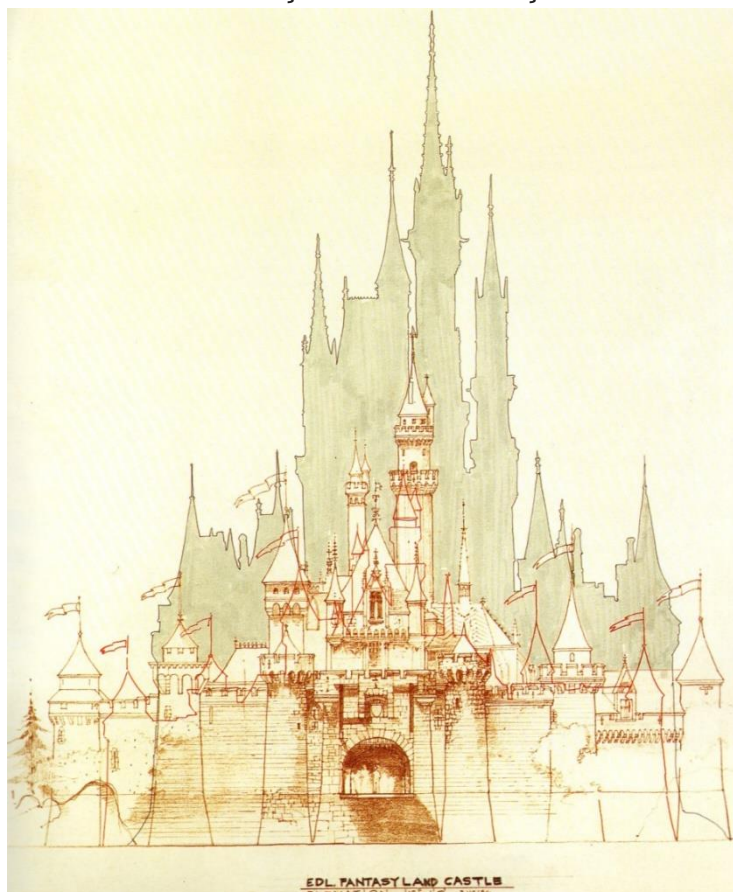


Figura 59: Croqui comparativo entre o castelo da Bela Adormecida na Califórnia (menor) e o castelo da Cinderela na Flórida (maior).

Fonte: "Designing Disney's Theme Parks – The Architecture of Reassurance"

Com sua base toda em pedras, as pedras mais próximas ao chão são maiores, e à medida que vão subindo, sua escala vai diminuindo, ficando menores, passando a sensação ao visitante de que estão mais distantes do que o que realmente estão. Isto também acontece com as torres e seus acabamentos: as telhas azuis das torres e as torres em si diminuem de tamanho à medida que vão ficando em alturas maiores. Ajudando ainda mais este jogo de percepção de escala feito no castelo, as cores também atuam como ferramenta, pois é possível perceber um certo degradê, de tons mais escuros nas pedras cinzas, até um tom cinza bastante claro, nas torres mais altas. Sua direção também foi algo muito bem pensado para que o castelo se torna-se o ponto mais fotografado do parque, segundo Dunlop (1996, p. 103, tradução

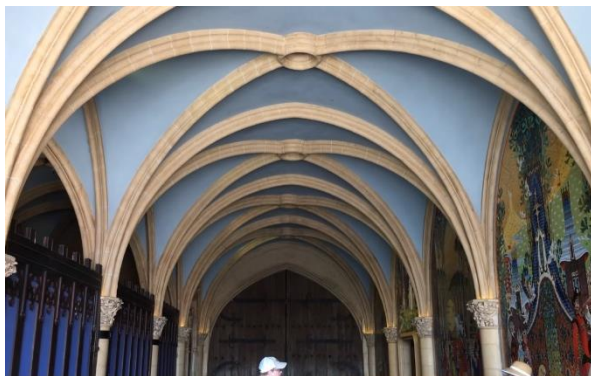


Figura 63: Teto abobadado com murais na lateral
 Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=eL_9_VEe-4Y, Alterado pelo autor



Figura 62: Detalhes das pedras do mural
 Fonte: <http://www.mainstgazette.com/2018/10/from-archives-wonder-to-behold.html>, Acessado em 14/03/2019

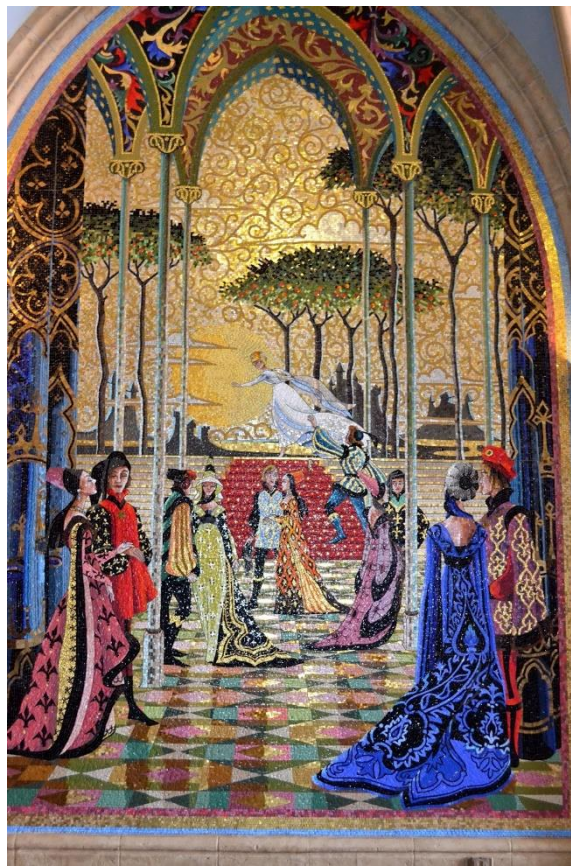


Figura 61: Mural em pedras contando a história da Cinderella.
 Fonte: <http://mypaisleyworld.blogspot.com/2016/08/>, Acessado em 14/03/2019

Do outro lado do castelo, uma atração antiga e famosa do parque é o Carrossel do Príncipe Encantado. O carrossel é um dos maiores do mundo, cheio de detalhes, ao redor dele há imagens de cenas do filme da Cinderela. Carrosséis remetem aos visitantes os antigos parques de diversão, que, por menores que fossem, sempre contavam com um carrossel como marcante atração. O carrossel da *Fantasyland*, além de trazer lembranças, exalta emoções nos que o observam, com todos os seus detalhes e suas cores alegres, onde todas as crianças que estão nele, passam montadas em seus cavalos sempre felizes. De acordo com Vchids (1986, p. 29, tradução da autora):

“Criado por alguns dos melhores entalhadores do mundo em 1917, o Carrossel dourado da Cinderella estava em ruínas quando foi encontrado por olheiros da Disney em um parque em Maplewood, Nova Jersey durante os anos 60. Ele mede 60 pés em diâmetro, e é um dos maiores carrosséis já construídos. Por baixo de grossas camadas de tinta cobrindo os cavalos, artesãos descobriram detalhes elaborados sobrevivendo na brilhosa madeira.

Designers da Disney substituíram algumas carruagens estacionárias no carrossel por cavalos galopantes adicionais, aumentando o número de corséis de 72 para 90. Cada cavalo tem sua decoração única, mas todos os cavalos são brancos, para que todos tenham a chance de andar em um cavalo branco.”

A arquitetura de toda essa área é baseada num misto de arquitetura europeia, de acordo com cada filme ao qual a construção se refere. Cores, texturas, jogos de escalas e proporções, formas, dimensões, diferentes dimensões, tudo isto pode ser visto de várias maneiras diferentes nesta área. Na parte leste da *Fantasyland*, há uma área mais nova com a temática circense, onde vários filmes (sendo o principal “Dumbo”) e desenhos da Disney sob este tema são destacados. Lembrando então o circo, utiliza-se muitas cores vivas e principalmente as cores primárias (azul, vermelho e amarelo) chamando a atenção, juntamente com os detalhes em dourado. Todas essas cores passam uma sensação de vivacidade, agitação, alegria, tudo o que os circos dizem oferecer.



Figura 64: Atracção do Dumbo com temática circense e várias cores primárias.

Fonte: https://disney.fandom.com/wiki/Dumbo_the_Flying_Elephant, Acessado em 14/03/2019

Ao longo de toda esta parte, além de todas as tendas listradas e cores vivas por todos os lados, é possível ver vagões de trens com animais, como se os estivessem transportando para a próxima cidade onde vão se apresentar, como faziam os circos antigamente. Também há sempre vários cartazes com personagens da Disney e fontes circenses, com palavras que servem de signos para este tema como “venham ver!”, “estupendo!”, “maravilhosos!”, mostrando sempre algum

personagem fazendo alguma acrobacia ou indicando o tipo de atração do qual o mesmo participaria. Todo este apelo visual é certo em passar a mensagem que quer ao visitante: área circense, alegre e divertida.



Figura 65: Cartazes circenses com personagens da Disney, sempre utilizando palavras de impacto e cores primárias vibrantes.

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=eL_9_VEe-4Y, Acessado em 14/03/2019

Na *Fantasyland*, também é possível encontrar o castelo do filme “A Bela e a Fera”, que também usa a ferramenta de perspectiva forçada, com o castelo sendo visto mais distante sobre rochas, e para não precisar construir um castelo grande de fato, com o castelo todo diminuído proporcionalmente e colocado mais distante de onde os visitantes passam, passa a sensação de que é maior do que o que realmente é.



Figura 67: Castelo da Bela e a Fera.
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/95771929547191023/?lp=true>, Acessado em 14/03/2019



Figura 66: Castelo da Bela e a Fera no filme.
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/431923420494243012/?lp=true>, Acessado em 14/03/2019

Outro que pode ser encontrado é o do Príncipe Eric, do filme “A Pequena Sereia”. Este fica bem próximo dos visitantes e é cheio de detalhes bastante fiéis ao filme, fazendo quem quer que passe por ali, imergir no longa-metragem, como se estivesse na beira da praia observando o castelo. Na parte oeste, já na divisa com a *Liberty Square*, também é possível avistar a torre da Rapunzel, do filme “Enrolados”, por trás da vegetação, dando a sensação de que a torre realmente está isolada, como na animação. Os visitantes não podem chegar até ela, assim como o castelo da Bela e da Fera, mas há banheiros que lembram a vila da cidade da Rapunzel, com as bandeiras e luminárias características.



Figura 68: Castelo do Príncipe Eric no Magic Kingdom

Fonte: <https://wdwnt.com/2014/10/under-the-sea-journey-of-the-little-mermaid-in-new-fantasyland-to-close-in-early-2015-for-ride-enhancements/>, Acessado em 14/03/2019



Figura 69: Castelo do Príncipe Eric no filme.

Fonte: https://disney.fandom.com/wiki/Prince_Eric%27s_Castle, Acessado em 14/03/2019



Figura 70: Torre da Rapunzel no Magic Kingdom.

Fonte: <http://www.meuplanejamentodeviagens.com/2013/11/orlando2013-4dia-magickingdom.html>, Acessado em 14/03/2019

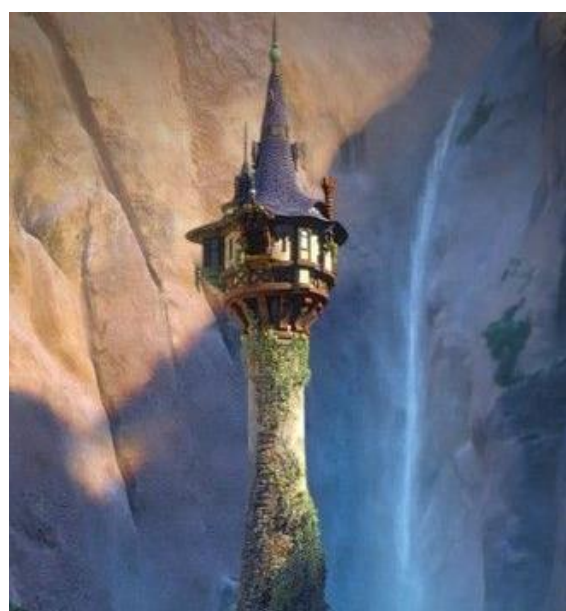


Figura 71: Torre da Rapunzel no filme.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/131308145356325034/?lp=true>, Acessado em 14/03/2019

TOMORROWLAND

A última área do *Magic Kingdom* é a *Tomorrowland*. Como seu nome diz, a *Tomorrowland* é a Terra do Amanhã, baseada em invenções futurísticas, planetas e outros mundos imaginários, a área precisa estar sempre sendo renovada, já que o futuro é algo incerto que está sempre mudando de acordo com o que vivemos no presente. Com muitas cores na escala de cinza, toques de azul, amarelo e alguns outros pontos com cores vivas, materiais como aço, metal e vidro, formas geométricas não usuais e referências a personagens intergalácticos e de outros mundos como o Buzz Lightyear dos filmes “Toy Story” e os monstros do filme “Monstros S.A.”, a *Tomorrowland* transporta o visitante para outros mundos, para o futuro desconhecido e cheio de inovações tecnológicas.



Figura 72: Entrada principal da Tomorrowland.

Fonte: <http://katejohns.blogspot.com/2017/07/magic-kingdom-tomorrowland.html>, Acessado em 14/03/2019

Ao se aproximar da ponte que leva ao acesso principal da *Tomorrowland*, há uma mudança na cor da paginação de piso, que passa da cor cinza para um tom avermelhado, que comunica como um sinal de aviso aos que estão prestes a entrar em um novo fragmento do parque. Logo após a ponte, o piso volta à cor cinza, que se encaixa melhor na temática futurística. Nas fachadas das edificações desta área (e

internamente também), é possível observar parafusos de diversos tamanhos aparentes, materiais metálicos, formas globais referentes à planetas, cores mais frias, engrenagens, vários signos que compõem a temática da área, já apresentados aos visitantes através de filmes com temáticas intergalácticas. O paisagismo também entra na temática, seja na organização ou no tipo de poda única da área. Há também algumas palmeiras feitas de metal que servem de captadores energia solar, sendo tecnologias também um ponto bastante abordado na área, o que fez com que o antigo fliperama se transformasse na Companhia de Luz e Energia da *Tomorrowland*.



Figura 73: Fachada da loja da Space Mountain que também sedia a Companhia de Luz e Energia da Tomorrowland.

Fonte: <https://www.encyclophotos.com/image/light-power-co-in-tomorrowland-at-magic-kingdom-in-orlando-florida/>, Acessado em 14/03/2019



Figura 74: Palmeira metálica captadora de energia solar.

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/39682885@N05/3820740781>, Acessado em 14/03/2019

Os sombreiros das áreas externas à restaurantes são feitos de material rígido, em tons claros de cinza, complementando a temática. As cadeiras têm formatos geométricos diferentes, e contrastam com cores vivas sob os sombreiros claros. Tudo na área compreende o tema, desde pequenos pins vendidos nos carrinhos nomeados de Ursa Maior e Ursa menor em homenagem às constelações, até as enormes fachadas e ambientações internas das atrações, restaurantes, lojas e banheiros. Como em todas as áreas, o jogo de iluminações dá o toque final, juntamente com as músicas de fundo que lembram viagens intergalácticas. Todos os elementos se encaixam. As cores mais vibrantes se destacam em meio ao cinza, os letreiros anunciando as atrações, restaurantes e lojas, usam esse jogo de cores vibrantes e contrastantes para chamar a atenção dos visitantes, que buscam por uma orientação.



Figura 75: Paisagismo futurista na Tomorrowland.

Fonte: <https://hiveminer.com/Tags/disney%2Cplaces>, Acessado em 14/03/2019



Figura 76: Sombrieros e cadeiras das áreas externas de refeições, com cores na temática das atrações.

Fonte: <http://www.disneydining.com/10-quick-service-restaurants-youll-love-at-walt-disney-worlds-magic-kingdom-2/>, Acessado em 14/03/2019



Figura 77: O Carrossel do Progresso, com seu totem em cores vivas indicando a atração.

Fonte: <http://clubewdw.com/magic-kingdom/carousel-of-progress/>, Acessado em 15/03/2019

Uma das famosas atrações desta área é a “*Carousel of Progress*”, o Carrossel do Progresso. É um teatro 360 graus, que gira em torno do palco, que fica ao centro, fazendo com que sua fachada curva cheias de pinturas de engrenagens gire com ele. Ao observar a atração girar pelo lado externo, o visitante é instigado a conhecer o que acontece ali dentro, ao mesmo tempo que correlaciona diretamente o fato de um bloco

físico inteiro girar. Esta atração conta a história do progresso da tecnologia nos Estados Unidos, desde eletrodomésticos elétricos à TVs e aviões de última geração.

Próximo à atração do Buzz Lightyear, do filme “Toy Story”, há um quiosque de vendas de *souvenirs*, em formato da garra da máquina de brinquedos que aparece no filme. Em cima dela, estão alguns dos brinquedos alienígenas que ficavam dentro da máquina, esperando para serem içados pela garra. Toda esta atmosfera baseada nas conhecidas animações da Disney, fazem com que os visitantes sintam-se imergidos não só nos filmes, mas também em uma época a frente do seu tempo, onde robôs dividem o espaço com os seres humanos, outros planetas poderiam ser acessados e a arquitetura e o urbanismo da área os fazem imaginar que o futuro realmente será assim. Todas estas características remetem a uma arquitetura da



Figura 78: Loja de souvenirs inspirada no filme Toy Story.

Fonte: <https://www.wdwworld.com/buzzs-star-command-magic-kingdom-tomorrowland-shopping/>, Acessado em 15/03/2019

fantasia, que com suas formas bizarras e surpresas desconcertas, conversam com o usuário (COLIN, 2004, p. 77)

4.2. EPCOT

O segundo parque inaugurado em 1982 no Walt Disney World Resort é o EPCOT, abreviação para “*Experimental Prototype Community Of Tomorrow*” (Protótipo Experimental da Comunidade do Amanhã). Este nome se dá pela ideia inicial de Walt Disney do que ele queria que fosse o EPCOT: um protótipo de uma cidade moderna, de acordo com as ideias de Le Corbusier, com todas as suas divisões de setores, em formato radial, com seu comércio no centro, depois arranha-céus com apartamentos, em seguida o cinturão verde com o subúrbio mais afastado, tendo o seu centro envolto numa cúpula de vidro para controle perfeito da temperatura (DUNLOP, 1996, p. 55). Os carros, caminhões e transportes de maior emissão de ruídos ficariam em estradas subterrâneas, assim como a ideia dos *Utilidors* do *Magic Kingdom*, só que neste caso, os próprios moradores da *Progress City* (a “Cidade do Progresso” chamada por Walt Disney) utilizariam estes níveis subterrâneos.



Figura 79: Mapa do EPCOT.

Fonte: <https://wdwprepschool.com/disney-world-maps/>, Acessado em 18/03/2019

Com a morte de Walt Disney em 1966, quem assumiu a frente foi seu irmão, Roy Disney, e então os planos de Walt para a *Progress City* não foram postos em prática. Porém, algumas ideias foram utilizadas para a construção do conhecido EPCOT, como a abertura para grandes corporativas e uma área baseada em sua ideia de futuro. Walt era um grande fã de feiras e exposições mundiais, onde cada país tinha seu pavilhão montado e apresentavam suas novidades tecnológicas. A partir disso, pode-se perceber que o EPCOT lembra uma feira mundial, com os pavilhões das grandes corporativas no *Future World* demonstrando os avanços tecnológicos mundiais, e com o *World Showcase* ao fundo, servindo de mostruário de vários países do mundo, de forma sucinta e direta. Segundo Irwin Ross, o parque é “uma permanente Feira Mundial que combina história popular com uma excitante exposição às maravilhas da tecnologia avançada e trechos de culturas de vários países estrangeiros” (DUNLOP, 1996, p. 55, tradução da autora). O EPCOT é então dividido em duas áreas: a *Future World* (Mundo do Futuro) que se subdivide entre leste e oeste, e a *World Showcase* (Mostruário do Mundo).

A entrada do parque se dá pela *Future World*, sendo de longe avistada através do grande marco visual do parque, a *Spaceship Earth* (Nave Espacial Terra), que tem sua arquitetura baseada numa junção do globo da Feira Mundial de Nova York em 1939 e no pavilhão dos Estados Unidos para a Exposição Mundial em 1967, em Montreal, o globo de Buckminster.

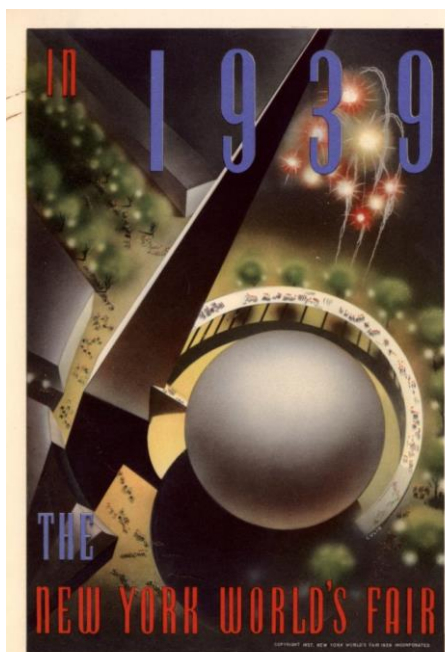


Figura 80: Propaganda da Feira Mundial de Nova York de 1939.

Fonte: <https://share.america.gov/pt-br/em-fotos-o-caso-de-amor-dos-eua-com-feira-mundial/>, Acessado em 18/03/2019



Figura 81: Globo de Buckminster, pavilhão dos Estados Unidos para a Exposição Mundial em 1967.

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/796023/classicos-da-arquitetura-biosfera-de-montreal-buckminster-fuller>, Acessado em 18/03/2019



Figura 82: Marco visual do EPCOT, a Spaceship Earth.

Fonte: <https://www.biography.com/news/ray-bradbury-facts>, Acessado em 19/03/2019

Dentro dela, há uma atração em que é mostrado o desenvolvimento da humanidade através da comunicação, desde os primórdios com personagens animatrônicos demonstrando homens das cavernas se expressando através de pinturas nas paredes, ao surgimento da televisão e computador. Uma viagem na história da humanidade, patrocinada, atualmente, pela empresa Siemens.

Toda a área do *Future World* é formada por pavilhões patrocinados por grandes corporativas, cada um deles traduzindo uma ideia de futuro através de formas diferentes, que carregam consigo uma ideia futurística. Cada pavilhão tem uma ou mais atrações, que são baseadas em temas como movimento, mares, imaginação, energia, terras e progresso. Os pavilhões remetem aos galpões decorados, defendidos por Venturi, como em Las Vegas: são basicamente galpões enormes, ainda que cada um tenha formas distintas, todos seguem a ideia da ornamentação na fachada indicando o que há dentro, com suas placas e letreiros com seus respectivos nomes. Nas fachadas, há sempre a conexão entre o que a construção apresenta internamente e isto se traduz na arquitetura.



Figura 83: The Seas with Nemo and Friends.

Fonte: <https://secure.cdn1.wdprmedia.com/resize/mwImage/1/1920/1080/75/dam/wdpro-assets/gallery/attractions/epcot/the-seas-with-nemo-and-friends/seas-with-nemo-and-friends-gallery00.jpg?1520566667620>, Acessado em 19/03/2019

No pavilhão “*The Seas with Nemo and Friends*” (Os Mares com Nemo e seus amigos) além da sinalização através da placa com nome em destaque indicando o nome da atração, a fachada do pavilhão remete imediatamente aos mares: formas orgânicas que remetem a ondas, com cores como azul e verde, ferramentas visuais que remetem instantaneamente à água, com a adição dos elementos populares como os personagens do filme “Procurando Nemo”, da Disney. É como uma mescla dos conceitos de Venturi, tanto o Pato, com sua forma seguindo a função, com sua fachada em formato de ondas, quanto o Galpão decorado, já que todo o restante da construção é um galpão, com sua fachada super-ornamentada, incrementada com os elementos dos populares filmes, assim como fazia a pop-art. Para imergir mais ainda os visitantes no tema, é possível perceber que, ao se aproximarem da área referente aos mares, a presença do elemento água aumenta, através de fontes e pequenos lagos. Isto também pode ser percebido próximo a área “*The Land*” (A terra), onde o paisagismo é mais ressaltado, com mais cores, canteiros em níveis diferentes, formações formando desenhos orgânicos e mais árvores. Os desenhos paisagísticos feitos com diferentes espécies e cores, são também retratados na entrada do pavilhão,

juntamente a seu nome, com mosaicos feitos de pedras que remetem àqueles, assim como nas paredes desta entrada.



Figura 84: Entrada do pavilhão “The Land” com mosaico no totem.

Fonte: <https://ziggyknowsdisney.com/new-film-the-land-epcot-awesome-planet/>, Acessado em 19/03/2019



Figura 85: Paisagismo ao lado da área The Land.

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/horwath/27209921725>, Acessado em 19/03/2019

Seguindo este sentido de representar através da arquitetura o que o pavilhão simboliza, há o pavilhão “*The Universe of Energy*” (O Universo da Energia), que é escalonado em sua cobertura, para deixar evidentes todos os painéis solares que a compõem, fazendo jus ao seu tema e passando ao visitante a imediata mensagem clara de produção de energia. Assim como, no “*Imagination!*” (Imaginação!), as cores

vivas conversam com o visitante, em contraste com as coberturas envidraçadas e geométricas, com a ajuda da iluminação e de suas fontes onde a água faz o sentido inverso (sobe ao invés de cair) e pula entre uma e outra, como se estivesse passeando ao redor do pavilhão. Vários elementos que fazem despertar a imaginação do visitante, mexendo com sentidos, provocando experiências, tudo através de suas claras mensagens transmitidas através de uma arquitetura que comunica e deixa claro o que acontece em cada pavilhão, que mesmo evocando uma maneira futurista e, então, diferente de construir, faz-se clara e de fácil identificação para os que estão conhecendo o ambiente. Torna-se mais fácil para o visitante, ao procurar a área que remete aos mares, seguir um caminho onde a presença da água é mais visível, assim como seguir o paisagismo para achar a área referente a terras, e seguir fontes brincantes e cores vibrantes para um caminho que leve a um mundo da imaginação. Exatamente como cita Marling (et al., 1998, p. 166, tradução da autora): “O resultado é uma espécie de arquitetura falante, tantos ‘patos’ Venturianos grasnando no então atual vernáculo corporativo de fachadas de cortinas e vidros refletivos”.



Figura 86: Universe of Energy escalonado com sua cobertura de painéis solares.

Fonte: <http://epcotexplorer.tumblr.com/post/23297890794/epcot-colors-iii-universe-of-energy-resplendent>, Acessado em 19/03/2019



Figura 87: Imagination, com cores vivas e fontes inversas.

Fonte: <https://tombricker.smugmug.com/Disney/Epcot/i-sH5g5NL>, Acessado em 19/03/2019

Ao final da *Future World*, os visitantes sentem-se praticamente teletransportados para uma exposição mundial, onde eles podem experimentar 11 países, todos em um só lugar. A *The World Showcase* (Mostruário do Mundo) abriga 11 países: México, Noruega, China, Alemanha, Itália, Estados Unidos, Japão, Marrocos, França, Reino Unido e Canadá. Distribuídas ao redor de um lago artificial, como a grande maioria dos lagos dos parques do *Walt Disney World*, a intenção das construções da *World Showcase* é clara: dar a oportunidade ao visitante de conhecer ícones e símbolos arquitetônicos famosos de cada país, comidas típicas, além de poder comprar artigos que seriam encontrados em cada um deles em sua terra natal.

Músicas, cores, materiais e principalmente escala são ferramentas de comunicação utilizadas nesta área com o propósito de imergir o visitante em cada representação de país que ele visita. A escala e proporção são pontos chave para tudo isto dar certo. Segundo Colin (2004, p. 60), Venturi também utiliza o jogo de escalas, usando a escala “funcional” (referente ao uso físico), e a escala “visual”, referente à abordagem visual, exatamente como os *Imagineers* utilizam nos parques da Disney. Não seria possível construir uma réplica em tamanho original da Torre Eiffel (França), ou de uma pirâmide Maia (México), tampouco templos japoneses (Japão). Tudo é em menor escala, e à medida que se distancia do visitante, diminui

de tamanho, mas mantém a proporção. Visto de longe, passa a impressão de que é de fato uma réplica real, como a Torre Eiffel. Colocada estrategicamente ao fundo da área da França, ao redor de construções mais baixas e com um acesso mais restrito, a torre aparenta de longe ser muito maior e mais detalhada do que o que realmente é, principalmente quando iluminada à noite. E assim, o jogo de escalas e proporções enganam de forma agradável os olhos dos visitantes, que se sentem felizes experimentando vários países do mundo em apenas um só dia.

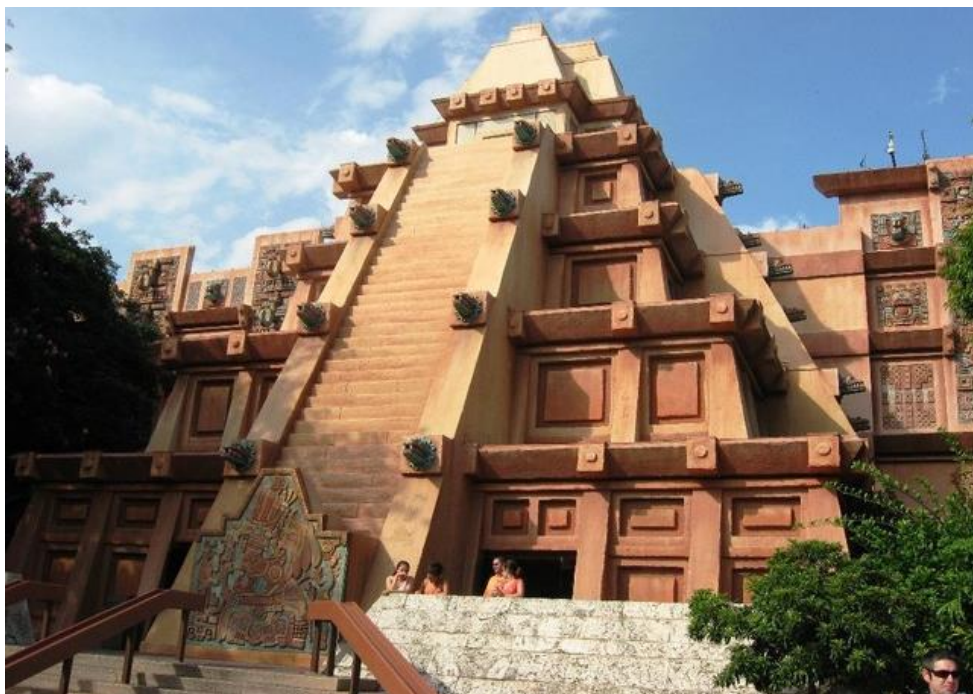


Figura 90: Pirâmide Maia no pavilhão do México.

Fonte: <https://diversaoemfamilia.wordpress.com/2012/03/21/tradicoes-e-tecnologia/>, Acessado em 19/03/2019

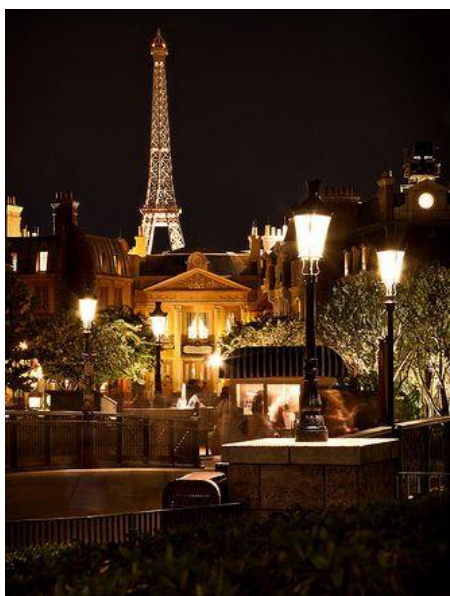


Figura 89: Pavilhão da França iluminado.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/37576978116581737/?lp=true>, Acessado em 19/03/2019



Figura 88: Templo no Pavilhão Japonês.

Fonte: <https://www.magicalmouseschoolhouse.com/2016/05/japan-pavilion-epcot-world-showcase/>, Acessado em 19/03/2019

Enquanto em algumas réplicas os detalhes foram deixados de lado por conseguirem fazer um jogo óptico com a escala e iluminação, em outras áreas os detalhes foram elevados a um nível de perfeição que faz com que o visitante sinta-se convidado a apreciar cada detalhe, cada peça e acabamento, como foi no caso do pavilhão de Marrocos. Segundo Dunlop (1996, p. 58, tradução da autora), “Os designers da Disney foram para Marrocos procurar artesãos e então trouxeram dezenove deles para a Flórida”. A decoração, o ornamento, o que esta arquitetura comunica e aflora no visitante é o importante, assim como Venturi defendia. A arquitetura do EPCOT comunica de diversas formas, e acima de tudo, alegria, reconforta, instiga o usuário a experimentá-la, desde passeios em atrações, a restaurantes, lojas e até mesmo banheiros de diferentes países.



Figura 91: Pavilhão de Marrocos.

Fonte: <https://www.disneylists.com/2016/06/love-morocco-pavilion-epcots-world-showcase/morocco-fountain/>,
Acessado em 19/03/2019

4.3. HOLLYWOOD STUDIOS

O *Hollywood Studios* foi o terceiro parque a abrir do *Walt Disney World Resort*, tendo sido inaugurado em 1989, na época com o nome de *Disney - MGM Studios*, que foi alterado em 2008 para o nome atual. O *Hollywood Studios* faz homenagem à Los Angeles e seus estúdios cinematográficos, filmes e artistas de Hollywood, inicialmente baseado na década de 1930. A ideia da companhia Disney surgiu em abrir um parque temático junto aos estúdios de gravação de filmes, fazendo visitas, exposições e atrações baseados nos longas, assim como fez a *Universal Studios* em Hollywood em 1974, ao fundo de seu lote. Porém, nos estúdios Disney em Burbank, na Califórnia, não havia espaço para colocar em prática tal ideia, e foi assim que o mais inesperado foi feito: criar um parque com excursões e atrações por estúdios no *Walt Disney World*, mesmo tendo poucos filmes feitos na Florida Central (DUNLOP, 1996, p. 124).



Figura 92: Mapa do Hollywood Studios.

Fonte: <https://www.wdinfo.com/maps/disney-hollywood-studios-map1.jpg>, Acessado em 20/03/2019

No *Hollywood Studios*, as construções são inspiradas em obras de Los Angeles, adicionando signos e ferramentas de comunicação visual que remetem mais ou menos as da Califórnia. As referências e arquiteturas são mescladas, de uma maneira eclética como no pós-modernismo, para criar o efeito de outro lugar em outro tempo, tempo este não definido ao certo, fazendo com que os visitantes se sintam em um lugar único, com características únicas, instigando a certeza de que ele jamais irá encontrar outro lugar igual ou semelhante que não seja nos parques da Disney. A arquitetura é desenvolvida sem medo das suas mesclas e pluralidades, sem medo de ser brega, seu único propósito é comunicar com o usuário, provocar uma experiência e através dela, gerar alegria em cada um dos visitantes. Há a mescla de estilos arquitetônicos como o *Art-Deco* (com muita utilização da linha como elemento de comunicação visual) com o vitoriano, remetendo às ruas e avenidas de Los Angeles, mas de forma a buscar uma perfeição e melhoramento do que é real, retratando uma Los Angeles de um ponto de vista mais positivo e saudoso. Nas vias do parque, é possível encontrar carros dos anos 30 estacionados, aumentando a sensação de reconhecimento de lugar. Apesar de haver o elemento carro, os pedestres continuam sendo a prioridade no parque, assim como na *Main Street* de Disney. Segundo Dunlop (1996, p. 124, tradução da autora), “Como na *Main Street*, no *Disney –MGM Studios* um lugar real havia sido recriado de forma idealizada, transmitindo a sensação de que tudo em Hollywood é muito melhor do que na verdade é ou do que já foi.”



Figura 93: Carro remetendo aos anos 30 juntamente com edifícios que também remetem a esta época no Hollywood Studios.

Fonte: <https://howtodisney.com/grown-guide-disneys-hollywood-studios-5-things-must/>, Acessado em 21/03/2019

O *Hollywood Studios* tem sua própria versão de *Main Street*, mesmo esta não sendo nomeada como a do *Magic Kingdom*. As lojas e restaurantes (em sua maioria) baseadas no estilo *Art-Deco*, funcionam como réplicas em menor escala e proporção dos edifícios de Los Angeles, ou como base para a fachada de muitos, com alguns toques de estilo vitoriano para acrescentar maior ornamentação, além de todas as cores e contrastes que transmitem a vivacidade e alegria da cidade ao visitante. A junção de estilos arquitetônicos que remetem à cidade da Califórnia, transmite ao visitante uma imediata sensação de reconhecimento do espaço, a arquitetura serve então como símbolo da cidade de Los Angeles, mas com um toque de arquitetura pop, com todas as cores, texturas, tons variados e jogos de escala e proporção.



Figura 94: Rua no Hollywood Studios com fachadas Art-Deco e mescla de estilos e ornamentações.

Fonte: "Building a Dream: The Art of Disney Architecture"

O paisagismo também é feito para evocar Los Angeles. Neste parque, é possível avistar palmeiras desde sua entrada, muito característica da cidade californiana. Na avenida principal do parque, as fachadas californianas ficam ao longo de uma avenida com palmeiras servindo de ferramenta de direção, emoldurando a *Hollywood Tower*, da atração *The Twilight Zone Tower of Terror* (A Torre de Terror da Zona do Crepúsculo), uma adição de 1994 ao parque. De acordo com Dunlop (1996, p. 53, tradução da autora), a atração usa a arquitetura para evocar uma abundância

de associações da cultura pop, como ficções populares dos anos 1930 e de filmes, e a sua torre é baseada em alguns dos antigos hotéis de Los Angeles.

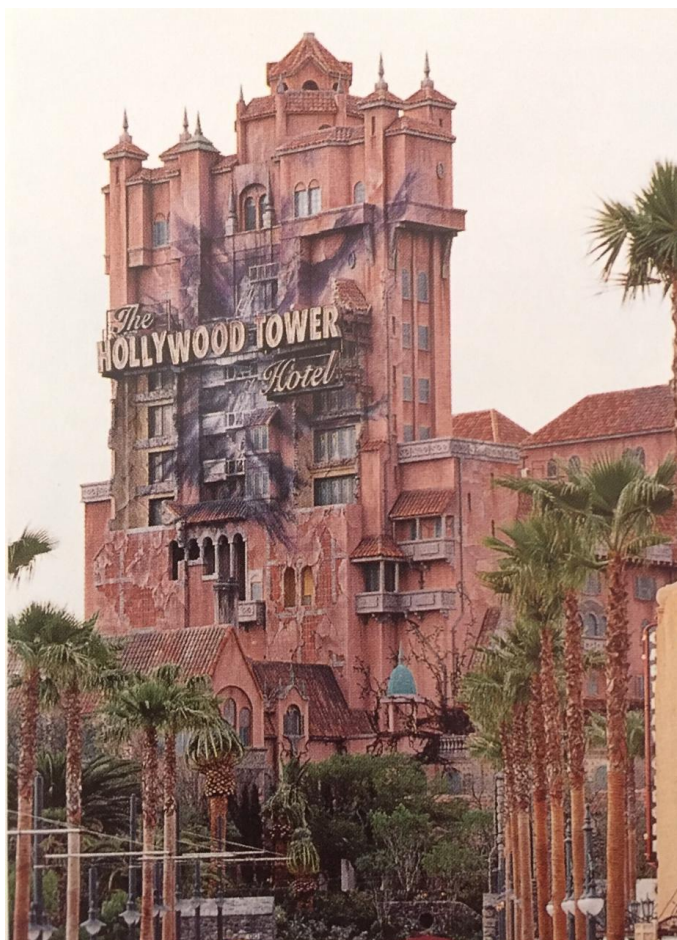


Figura 95: Torre da *The Twilight Zone Tower of Terror*, emoldurada por palmeiras ao fim da avenida.

Fonte: "Building a Dream: The Art of Disney Architecture"

A torre é composta de pedras e tijolos, com um acabamento de estuque rosado descascado em várias áreas de sua fachada, trepadeiras escuras se alastrando por elas, partes de sua estrutura aparentes como se tivessem caído, juntamente com uma pintura escura e acinzentada, como se o edifício sofrera um incêndio e estivesse abandonado, em ruínas. O letreiro desbotado com uma das letras sempre apagada à noite, complementa a clara mensagem para o visitante de que aquele local está abandonado e, ao se aproximar, tem a certeza de que é uma mansão assombrada. A arquitetura comunica diretamente com o usuário alertando, através de sua fachada e seus elementos ornamentais feitos para parecerem reais, o que o visitante irá encontrar dentro daquela atração, do começo ao fim, despertando emoções desde que a avistam ao fundo da avenida, até ao saírem de dentro dela.



Figura 97: Torre Hollywood Tower com aspecto abandonado.

Fonte: <https://www.hypefresh.co/disneys-tower-of-terror-is-turning-into-guardians-of-the-galaxy/>, Acessado em 22/03/2019



Figura 96: Letreiro com letra queimada.

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/mchasesteely/592747948>, Acessado em 22/03/2019

Outra atração bastante famosa do parque e que se diferencia da maioria é a *Rock 'n' Roller Coaster Starring Aerosmith* (Montanha Russa do Rock & Roll estrelando Aerosmith). Por haver uma área mais fechada, com um portão de entrada reservado para ela, o visitante ao se aproximar, já começa a escutar músicas famosas do grupo Aerosmith, relacionando de imediato a área aos astros da música de Hollywood. Logo na entrada, é possível ver um carro de cabeça para baixo, como se estivesse correndo pela sinuosa e fantasiosa pista criada com as cordas da guitarra vermelha e branca, que fica ao centro da área da atração, sendo símbolo desta e remetendo, juntamente com as músicas, diretamente à banda. Os visitantes alegram-se ao ouvir as famosas músicas e sentem-se convidados a cantá-las, ao mesmo tempo que sentem-se convidados a entrar na atração, que os leva pelas ruas de Los Angeles com símbolos como suas palmeiras, placas de trânsito e o famoso letreiro de Hollywood, ao som de Aerosmith. A utilização deste elemento da cultura pop como tema para a arquitetura e a própria atração, remete diretamente à Venturi, que fora influenciado pela *pop-art* durante o movimento pós-moderno e aceitava a mescla de informações e da mídia com a cultura para fazer uma arquitetura que as pessoas

gostassem, como o caso de Las Vegas. Esta assimilava materiais como letreiros, outdoors e placas como parte de sua arquitetura e meio de comunicação com o usuário, da mesma forma que ocorre tanto na montanha russa do Aerosmith, assim como ao longo de todo o parque *Hollywood Studios*. A arquitetura é então uma forma de comunicação e, segundo Harvey (2008), a cidade é então seu discurso.



Figura 98: Entrada da área da montanha russa do Aerosmith, com o carro de cabeça para baixo nas cordas da guitarra.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=CszyN8IAsgA>, Acessado em 22/03/2019



Figura 99: Guitarra agindo como símbolo da atração do Aerosmith.

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/dionarastart/27848281537>, Acessado em 22/03/2019

4.4. ANIMAL KINGDOM

O parque mais recente (não contando os aquáticos) dos que compõem o resort do *Walt Disney World* é o *Animal Kingdom*. Inaugurado em 1998, o *Animal Kingdom* é o maior dos parques do complexo, por ter como tema os animais e sua conservação, abrigando várias espécies encontradas pelo mundo, com foco nas espécies nativas da Ásia e da África. Para acomodar todos estes animais, as áreas verdes tomam conta do parque, sendo o paisagismo então ponto chave e principal foco desde parque. Os animais não ficam presos em gaiolas ou celas, cada um fica em sua área construída de acordo com seu habitat, e os visitantes passeiam por elas de uma distância segura. Animais como macacos e araras podem ser vistos soltos, passeando e voando pelo parque.



Figura 100: Mapa do Animal Kingdom.

Fonte: <https://www.vaipradisney.com/blog/wp-content/uploads/2015/08/VPD-ak-mapa-Q1-19.jpg>, Acessado em 23/03/2019

Desde a entrada do parque, a mensagem passada para o visitante é clara: diferente dos outros parques do complexo *Walt Disney World*, a vegetação e os animais são o foco principal. Com várias trilhas e caminhos em meio à ricas

combinações paisagísticas de árvores e arbustos, os visitantes são convidados a interagir com a natureza e apreciar cada paisagem, caminho e animais encontrados ao longo do parque. Ao seu centro é onde está localizada a *The Tree of Life* (A Árvore da Vida), marco visual deste parque que serve como símbolo do mesmo em todo o mundo. A árvore de 40 metros de altura e 50 metros de diâmetro foi construída em fibra de vidro com estrutura em aço, e suas mais de 100.000 folhas são feitas de fluoreto de polivinilideno (ORLANDO, 2012). Em seu tronco e raízes há 325 entalhes e esculturas de diversos animais (ORLANDO, 2012), fazendo com que a árvore se comunique com o visitante, convidando-o a observá-la de vários ângulos, em vários horários diferentes, em que o sol ilumine diferentes animais esculpidos e provoque uma reação de surpresa e alegria em quem os encontra.



Figura 102: The Tree of Life (A Árvore da Vida), marco do Animal Kingdom.

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Tree_of_Life_\(Disney\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tree_of_Life_(Disney)), Acessado em 23/03/2019



Figura 101: Detalhes de alguns animais entalhados na árvore da vida.

Fonte: <http://www.tiffanytowncar.com/wordpress/news/orlando-transportation-animal-kingdom-car-service/>, Acessado em 23/03/2019

O *Animal Kingdom*, como seu próprio nome já diz, é o parque do reino animal, e isto inclui animais imaginários, como o caso da área mais nova baseada no filme *Avatar*, e também animais extintos, como os dinossauros. Com uma área toda voltada para eles, os visitantes aprendem sobre os antigos moradores da Terra tanto de maneira mais divertida, com áreas onde as crianças escavam ossos, quanto em exposições de fósseis. A exibição de dinossauros e imagens que remetem a eles por toda a área, faz com que os visitantes sintam-se imersos em uma época muito distante da atual, e atrações como a Dinossauro, os levam em uma viagem para a época pré-histórica, e possam sentir-se tão próximos aos animais animatrônicos que se movem e emitem sons, que os faz crer que realmente podem ser atacados a qualquer momento. O uso de madeiras, rochas e tons terrosos em todas as construções, tanto externa como internamente, comunicam diretamente ao visitante que estão em meio à uma época distante, juntamente com todos os signos remetendo aos dinossauros, como pegadas gigantes e fósseis por toda a área.



Figura 103: Fósseis e arquitetura com bastante madeira, rochas e tons terrosos.

Fonte: <https://secure.cdn1.wdpromedia.com/resize/mwImage/1/1920/1080/75/dam/wdpro-assets/gallery/attractions/animal-kingdom/the-boneyard/the-boneyard-gallery08.jpg?1525713571317>, Acessado em 23/03/2019

O *Animal Kingdom* conta também com áreas voltada para Ásia e África, com arquiteturas e objetos que remetem aos continentes, utilizando cores vivas e contrastantes com o paisagismo como forma de ferramenta de comunicação visual, sempre muito presentes no parque. Fachadas intencionalmente desgastadas podem

ser observadas na vila de Harambe, na área referente à África, transmitindo a sensação ao visitante de que aquelas construções estão ali há muito mais tempo do que realmente estão. A presença de um rio à beira da vila, remete ao grande e famoso rio Nilo.



Figura 105: Vila de Harambe, referente à África, no Animal Kingdom.

Fonte: <https://www.magicalmouseschoolhouse.com/2016/06/festival-lion-king/>, Acessado em 24/03/2019



Figura 104: Fachadas desgastadas na vila de Harambe.

Fonte: <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2015/05/behind-the-scenes-building-harambe-market-at-disneys-animal-kingdom/>, Acessado em 24/03/2019

Na Ásia, é possível caminhar por dentro de ruínas de casas e palácios indianos, convidando os visitantes a observarem os detalhes de perto, tocar, sentir-se inserido em um outro continente, outro país, utilizando imagens e objetos que se referem à cultura, principalmente indiana, juntamente com toda a densa arborização e atrações com vistas para animais. Em toda a área do parque há jogos de escala e proporção nas construções referentes a outros mundos, que juntamente com a ambientação feita desde placas com signos animais a animais reais de cada região do mundo, fazem o visitante compreender que realmente estão no reino animal, e que neste parque, a natureza é o foco.



Figura 107: Ruínas indianas na área da Ásia, Animal Kingdom.

Fonte: <https://www.pinterest.ch/pin/224968943863815987/>, Acessado em 24/03/2019



Figura 106: Ruínas Asiáticas na área aberta dos tigres.

Fonte: <https://disneyworld.disney.go.com/pt-br/attractions/animal-kingdom/maharajah-jungle-trek/>, Acessado em 24/03/2019

5. CONCLUSÕES

De acordo com o que foi estudado ao longo do trabalho, será feito um quadro comparativo, mostrando as características da arquitetura dos parques e a arquitetura comunicativa em Robert Venturi.

| ARQUITETURA COMUNICATIVA DE ROBERT VENTURI | ARQUITETURA COMUNICATIVA DA DISNEY |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------|
| JOGOS DE ESCALAS | JOGOS DE ESCALAS |
| REFERÊNCIAS POPULARES | REFERÊNCIAS POPULARES |
| GALPÃO DECORADO | GALPÃO DECORADO |
| FORMA SEGUINDO A FUNÇÃO (PATO) | FORMA SEGUINDO A FUNÇÃO (PATO) |
| SUPERORNAMENTAÇÃO | SUPERORNAMENTAÇÃO |
| PLURALIDADE | PLURALIDADE |
| ECLETISMO PÓS-MODERNO | ECLETISMO PÓS-MODERNO |
| ARQUITETURA COMO MEIO DE COMUNICAÇÃO | ARQUITETURA COMO MEIO DE COMUNICAÇÃO |
| INDIVIDUALIZAÇÃO DA FACHADA | INDIVIDUALIZAÇÃO DA FACHADA |
| FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO VISUAL | FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO VISUAL |

O que ocorre no *Walt Disney World* é similar ao que Santos (2004) cita sobre o pós-modernismo: um mundo super criado pelos signos, uma hiper-realidade das mídias, onde as imagens veiculadas são criadas visando a espetacularização da vida, a simulação do real e a sedução do sujeito. Ao utilizar a arquitetura como meio de comunicação e, para isto, superornamentar as fachadas, mesclando estilos e abraçando a pluralidade estética e cultural, há um claro rompimento com a maneira moderna de construir, deixando para trás os ideais funcionalistas, objetivistas, anti-historicistas e anti-ornamentalistas. A arquitetura da Disney segue tanto o Pato, quanto o Galpão Decorado, ambos conceitos criados por Venturi. Se uma atração quer retratar uma montanha, é construída imitando uma montanha, ao mesmo tempo que, se quer retratar um restaurante do velho oeste, é feita uma ornamentação na fachada, com letreiros indicando do que se trata. As similaridades entre a arquitetura pós-moderna de Venturi e a arquitetura empregada pela Disney, não são por acaso.

Para fazer uma arquitetura onde o foco é a experiência do usuário, não bastaria uma arquitetura funcional, muito menos anti-ornamental. Seria preciso criar uma comunicação, e esta fala seria através de ricos detalhes, jogos de escalas, cores, pluralidades e mesclas. Não importaria se para isso, não se seguiria os passos dos mestres modernos como Le Corbusier, Mies Van der Rohe ou Walter Gropius. O crítico mais importante para a construção de parques temáticos é o usuário, sua experiência neste ambiente, o que no caso dos parques da Disney, é mundialmente conhecida por ser bastante positiva. Este é o tipo de arquitetura que a população gosta: a que a faz sorrir.

Como a vertente pós-moderna da arquitetura epidérmica, a arquitetura da Disney não coloca freios na ornamentação e utiliza uma arquitetura semantizada, que transmite um significado aos que interagem com esta, que utiliza elementos do passado como cenário. Além da individualização e caracterização com vários ornamentos em suas fachadas, os *Imagineers* trazem esta arquitetura ornamental também para dentro dos edifícios e atrações, juntamente com o paisagismo, a iluminação, as músicas, os cheiros, as pessoas que trabalham nos parques, tudo isto gera uma experiência para os seus visitantes. Isto é a arquitetura comunicativa em sua essência: uma experiência, baseada em elementos visuais, signos, símbolos que despertam emoções, uma comunicação aberta e um convite a quem quer a observe a participar, tocar, interagir, fazer parte desta troca de emoções e experiências, que é o que traz vida aos parques do *Walt Disney World*.

Retomando então as questões de pesquisa deste trabalho, pode-se perceber que o que caracteriza e constitui um parque temático é então um tema como pano de fundo, sendo uma área de lazer e diversão com várias e distintas atrações criadas a partir deste tema, que se faz presente também na área de alimentação, lojas, equipamentos, etc. Com o surgimento de novos materiais e tecnologias, foi ampliada a gama de possibilidades e formas de entretenimento, ampliando também as preferências dos consumidores, que foram mudando com estas novas possibilidades que a tecnologia lhes oferecia e que as diversas mídias transmitiam, fazendo com que os parques se tornassem assim uma forma de entretenimento contemporâneo. A arquitetura do entretenimento se faz então através do seu ponto chave: as tecnologias e a comunicação com o usuário. É uma arquitetura que se comunica, que conta histórias, que mexe com emoções, sentidos, memórias, que mexe com o

subconsciente de cada um que a experiência. E através de técnicas e efeitos como os jogos de escala, pluralidades, individualização das fachadas, superornamentação e utilização das tecnologias para atingir o imaginário, a arquitetura se transforma então em uma arquitetura comunicativa, que convida e interage com o usuário, no caso dos parques temáticos, com os visitantes, evocando acima de tudo, alegria.

REFERÊNCIAS

- ANGELICA. **Parques Temáticos na Coreia – Everland Resort**. 2014. Disponível em: <<http://www.brazilkorea.com.br/parques-tematicos-everland-resort/>>. Acesso em: 27 fev. 2019.
- ASHTON, Mary Sandra G.. Parques Temáticos. **Revista Famecos**, [s.l.], v. 6, n. 11, p.64-74, dez. 1999. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.1999.11>. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3052/2330>>. Acesso em: 28 maio 2018.
- BRANT, Julia. **Entendendo a planta moderna: 10 residências icônicas**. 2018. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/897128/entendendo-a-planta-moderna-10-residencias-iconeas>>. Acesso em: 26 nov. 2018.
- COLIN, Silvio. **PÓS-MODERNISMO: Repensando a Arquitetura**. [s.l.]: Uape, 2004. 196 p.
- CRUZ, Leandro. **Inauguração da Piazza d'Italia em Nova Orleans. Autores: Charles Moore e Perez & Associates**. 2017. Disponível em: <<http://www.cronologiadourbanismo.ufba.br/apresentacao.php?idVerbete=179>>. Acesso em: 28 jan. 2019.
- DONDIS, Donis A.. **SINTAXE DA LINGUAGEM VISUAL**. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 236 p.
- DUNLOP, Beth. **Building a Dream: The Art of Disney Architecture**. New York: Abrams, 1996. 208 p.
- FIEDERER, Luke. **Clássicos da Arquitetura: Terminal da TWA / Eero Saarinen**. 2016. Traduzido por Eduardo Souza. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/800964/classicos-da-arquitetura-terminal-da-twa-eero-saarinen>>. Acesso em: 27 jan. 2019.
- HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna: Uma Pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural**. 17. ed. São Paulo: Loyola, 2008. 329 p.
- MACEDO, Silvio Soares; SAKATA, Francine Gramacho. **Parques Urbanos no Brasil**. São Paulo: Edusp, 2002.

MACHADO, Fernanda. **Revolução Industrial: Evolução tecnológica transforma as relações sociais**. 2005. Disponível em:

<<https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/revolucao-industrial-evolucao-tecnologica-transforma-as-relacoes-sociais.htm>>. Acesso em: 02 julho 2018.

MARLING, Karal Ann et al. **Designing Disney's Theme Parks: The Architecture of Reassurance**. Montréal: Flammarion, 1998. 224 p.

MIRANDA, Danilo Santos de et al (Org.). **O PARQUE E A ARQUITETURA: Uma proposta lúdica**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2001.

MONTANER, Josep Maria. **Depois do movimento moderno: Arquitetura da segunda metade do século XX**. Barcelona: Gustavo Gili, 2001. 272 p.

NOVAIS, Ana. **História da Disneyland - Como tudo começou!** Disponível em: <<http://www.disneyguia.com.br/site/historia-da-disney/>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

ORIGUELA, Milena Avelaneda; SILVA, Cinthia Lopes da. **PARQUES TEMÁTICOS E CONTEMPORANEIDADE: EDUCAÇÃO DOS SENTIDOS**. 2015. 24 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciências do Movimento Humano, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2015. Disponível em: <<https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1088>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

ORLANDO. **Curiosidades Walt Disney World: A Grandiosa “Tree of Life” no Animal Kingdom**. 2012. Disponível em: <<http://www.tioorlando.com.br/2012/08/curiosidades-walt-disney-world-a-grandiosa-tree-of-life-na-animal-kingdom/>>. Acesso em: 23 mar. 2019.

PANTOJA FILHO, Luiz Carlos. **Big Thunder Mountain Railroad**. Disponível em: <<https://www.viajandoparaorlando.com/attraction/big-thunder-mountain-railroad/>>. Acesso em: 12 mar. 2019.

RABAGLIO, Fernanda. **Knott's Berry Farm: Parques da Califórnia: O QUE ENCONTRAR NO KNOTT'S BERRY FARM**. Disponível em: <<https://www.voupracalifornia.com.br/parques-de-diversoes/knotts-berry-farm-parques-da-california/>>. Acesso em: 27 fev. 2019.

SANTANA, Ana Lucia. **Semiótica**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/filosofia/semiotica/>>. Acesso em: 29 out. 2018.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O QUE É PÓS-MODERNO**. São Paulo: Brasiliense, 2004. 116 p.

SILVA, Elvan. **Arquitetura & Semiologia**: Notas sobre a interpretação lingüística do fenômeno arquitetônico. Porto Alegre: Sulina, 1985. 180 p.

TRAVEL, Sygic. **Everland**. 2019. Disponível em:
<<https://travel.sygic.com/pt/poi/everland-poi:21281>>. Acesso em: 03 mar. 2019.

VENTURI, Robert. **Complexidade e Contradição em Arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 1995. 231 p.

VCHILDS. **Walt Disney World**. [s.i.]: Outlrt, 1986. 144 p

<https://disneyworld.disney.go.com/pt-br/maps/> Acesso em: 20 agosto 2018.